ATARI magazin

2 März/April. '97 7. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Frühjahrspaket 1997

* NEU * NEU *

PC-XL Workshop

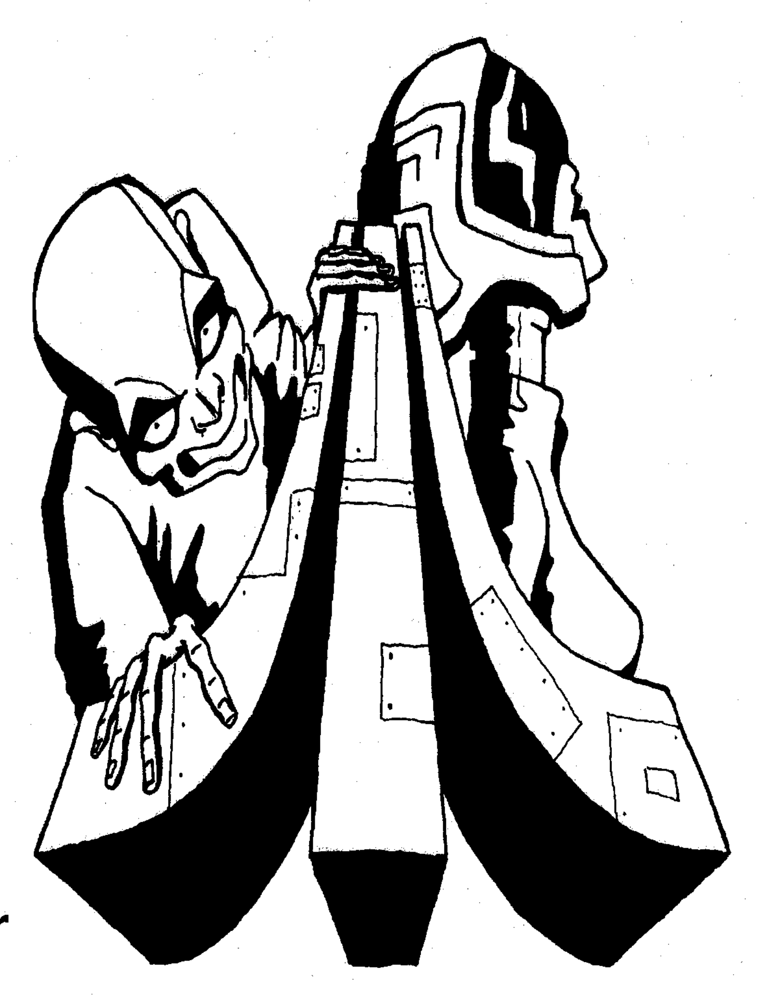
Bericht: Apple kauft NeXT von Steve Jobs

Games Guide
Ring der Nibelungen

News für den Atari
Thinker
Eureka
Incydent

Tips & Tricks
Knobeleien 10
Auflösung 320*192

Hardware
Coleco-Zehnertastatur



Workshop: WASEO Practoscope - Bildmassmaster

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

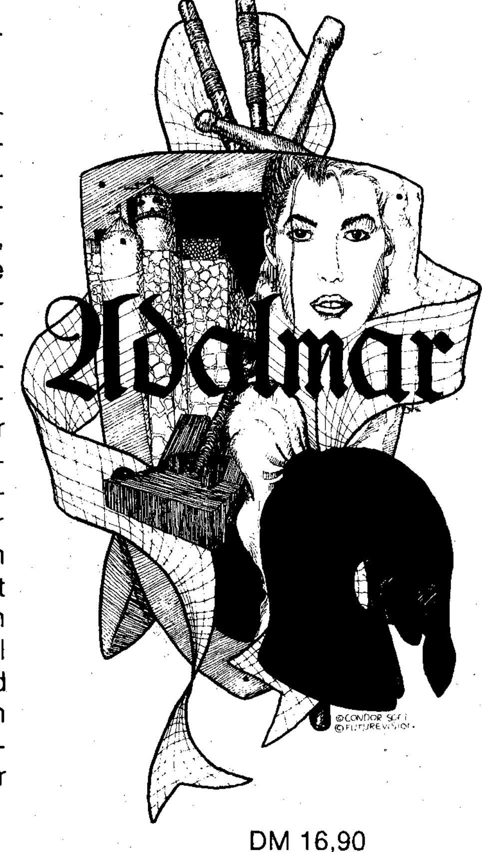
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

wieder rechtzeitig erscheint das neue ATARI magazin zusammen mit der Diskline, PD-MAG und dem SYZYGY. Wir haben wieder viel Zeit in diese Ausgaben investiert.

Ganz am Schluß verfasse ich dann noch dieses Vorwort und bin zu diesem Zeitpunkt meistens schon fix und fertig. Der Kopf ist schwer und manchmal fällt mir nichts mehr ein.

Damit die Arbeit am ATARI magazin auch in Zukunft Spaß macht, brauche ich von Euch einen Motivationsschub. Dies bedeuted, ein bischen mehr Mitarbeit könnte unserem Magazin nicht schaden. Also Leute ran, und schreibt etwas für die nächste Ausgabe.

Was mich auch noch motivieren könnte, wären kleinere Bestellungen (bis 100.000,- DM) von Euch. Gelegenheiten dazu gibt es wieder reichlich in dieser Ausgabe. Auf der Seite 22 finden Sie noch den Rest unserer Sonderposten (viel ist nicht mehr übriggeblieben - die Nachfrage war sehr gut).

Frühjarhspaket - Seite 23

Hier finden Sie die günstigsten Angebote seit 5000 Jahren. Diese Chance, Ihre Programmbibliothek zu vervollständigen, sollten Sie sich nicht entgehen lassen.

Auch sonst gibt es immer noch neue Produkte, die wir im ATARI magazin vorstellen können. So nun ist der Kopf wieder frei, die Arbeit getan, und ich wünsche Ihnen noch viel Spaß mit der neuesten Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Ihr Werner Rätz

P.S.: ACHTUNG - Frühjahrspaket nur für diese Ausgabe gültig.

INHALT

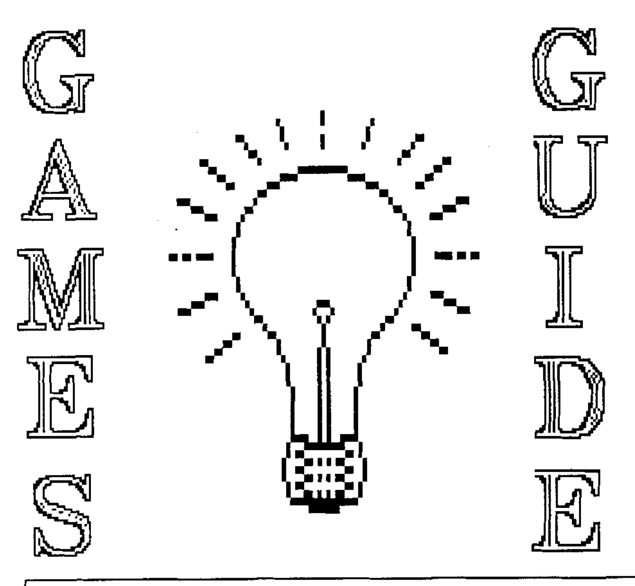
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 4. April.

Beachten Sie bitte die Seiten

Geburtstagsblatt - Seite 17

Sonderposten - Seite 22

Frühjahrspaket - Seite 23



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

SNOKIE

$a8 Lives

SIDEWINDER II

$607b Lives

SAPER

$22fc Lives

$22fb Level

VANGUARD

$666 Lives

VEGAS JACKPOT

$5c63 Cash

$5c64 Credits

WARHAWK

$62 Stufe der Zerstörung

$62.A unzerstörbar

Wenn bei diesem Spiel die Belohnung in Form von Punkten ausgezahlt wird, muß mit dem Freezer die Zerstörung auf 8 gesetzt werden, es sei denn, man will stundenlang Punkte kassieren ;)

XAGON

$2c Lives

YOGI's GREAT ESCAPE

$8ae auf 1 setzen !

Hallo Atari-fans!

Hier wieder ein paar Tips aus der großen PD-Mag Trickkiste!

Freezerpokes:

DESMONDS D.

1042:X Leben



DAN ST. BACK

0609:09 Leben

COHEN's T.

00DF:00 Leben

BRUCE LEE

0026:X Leben (<130)

BO. DASH I

10FB:EAEAEA unendl. Leben

26CD:EAEAEA Timer aus

24F6:01 Im Menü Raum auswählen

BO. DASH II

B3B6:EAEAEA Timer aus

A079:60 unendl. Leben

Nun noch ein paar allgemeine Tips!

PITFALL

Beim Spielstart Option drücken = unendliche Leben!

PHARAOH'S PYRAMID

Das Codewort heißt throne

SPARE CHANGE

drücke ctrl-z um zum zerk control panel zukommen!

ZYBEX

Wenn Ihr nach dem ersten Level knapp an Extraleben seid, solltet Ihr bei Level 2 weitermachen, denn hier kann man gleich zu Beginn 2 Extraleben einsammeln! (Natürlich muß man dafür auch alle Gegner abballern!)

STARWARS 2 (PD)

Am besten kann man als Bodensoldat gegen die Kampfläufer kämpfen! Laßt Euren Jäger abschießen, meistens kann der Pilot dann aussteigen. Nun schnell unter einen Kampfläufer rennen und ein paar Granaten 'drauf werfen!

GHOSTBUSTERS

Wenn Ihr vor dem Marshmallowman steht, geht am besten zwischen seinen Beinen durch, das ist einfacher als links oder rechts dran vorbei zu gehen!

So, das war's dann auch schon wieder mal! Ich hoffe, wir sehen uns in der nächsten Ausgabe wieder!

Sascha Röber

Der Ring der NIBELUNGEN

Und nun, wie in der letzten Ausgabe des ATARI-Magazins versprochen, folgt der zweite Teil des Lösungswegs.

Diskettenseite 3

Wort, Fahnenposition - Lösung

- **großen**, Rhein - SONNENWENDE, RHEINAUFWAERTS
- **Taten**, Worms unten 1 - ARMREIF UND GUERTEL, HAGEN VON TRONJE
- **von**, Worms unten - ODENWALD
- **Freuden**, Westerwald - GUNTHER, N, J
- **und**, Köln - XANTEN, SIEGMUND, NIBELUNGENHORT
- **Hochzeiten**, Trier (etwas schwierig auf die Fahne zu kommen) - UTE
- **von**, Budapest links - KRIEMHILD, BURGUND
- **Leid**, Passau - GOTLIND UND DIETLIND
- **und**, Wien - ETZEL, WIEN
- **Klage**, Hunnen rechts (unter Budapest, ohne Ortsangabe auf der Karte) - ORTLIEB, HAGEN VON TRONJE
- **und**, Regensburg - VOLKER VON ALZEY, J
- **vom**, unter der Donau - N, J, BISCHOF PILGRIN
- **kühnen**, Pöchlarn - DIETLIND UND GISELHER, GOTLIND
- **Streit**, Hunnen oben 1 - N, N, DIETRICH VON BERN, GISELHER, N, N, J

Diskettenseite 4

Wort, Fahnenposition - Lösung

- **der**, Hunnen unten 1 - SIEGFRIED, ATTILA
- **Recken**, Hunnen unten 2 - HUNNEN, ETZEL, ORTLIEBS
- **mögt**, Budapest rechts - DANK WART VON TRONJE, DIETRICH VON BERN
- **ihr**, Budapest oben 2 - REITER VOLK, GISELHER
- **nun**, Hunnen oben 2 - HAGEN VON TRONJE, SIEGFRIED, RUEDIGER VON BECHELAREN, N, N, J, N, N, J, GERNOT
- **die**, Budapest links unten - N, N, HILDEBRAND
- **Wunder**, Wien rechts - KOENIG GUNTHER, HAGEN VON TRONJE, ALBERICH
- **hören**, Budapest oben 1 - DER RING DER NIBELUNGEN

Gegenwart

Köln unten - N, N, J, N, N, N, J, J

Köln - N, J, TAUCHFLASCHEN FUELLEN, ALBERICH

Nun haben wir den Schatz der Nibelungen geborgen und sind reich und glücklich? Nein nicht ganz, denn ich brauche dringend Hilfe. Die Adventures SCHATZJÄGER, MYSTIX World Of Horror MOTEL, THE DAY AFTER, HIMMELFAHRTSKOMMANDO und DEJA VU habe ich fast gelöst. Aber eben nur fast. Beim letzteren Spiel glaube ich bald es gibt kein Ende.

Hinweise, Hilfen, Karten Teillösungen u.s.w. die ich bisher von Atarianern bekommen habe, waren mir sehr nützlich und haben mich weitergebracht. Wenn mir jemand weiterhelfen kann, oder an meinen Teillösungen interessiert ist (sie sind aber noch nicht druckreif), möchte er sich bitte mit mir in Verbindung setzen. Meine Anschrift lautet:

Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel.: 03338/3250.

Uns wird in alten Sagen,
viel von großen Wundern erzählt.
Von Heldenruhm und großen Taten,
von Freuden und Hochzeiten,
von Leid und Klage und
vom kühnen Streit der Recken,
mögt ihr nun die Wunder hören.

Auflösung 320*192 Acht Farben

Folgender Text schwirrte neulich durch die ATARI-Newsgroups, der es erlaubt in der Auflösung 320*192 acht (!) Farben darzustellen.

Ausprobieren!

Hier der englische Originaltext mit Listing:

Okay, upon an infinity number of request, here's the first program, supplying the Atari 130xe with 8 colours/ greyshades in 320x192 pixels resolution (or 4096 in 80x192).

I made a little interface, allowing the routines to be called from BASIC, but those of you who can see what's going on, shouldn't need it. Anyway, IF you want to use BASIC at the same time, do not use the normal graphics statements, and do not press the 'Reset' key, since the fast & efficent Atari BASIC will overwrite both image and mcl storage.

To activate the utility, run "RUNME.480", and when ready, use

DUMMY = USR(19984).

Hereafter you can switch back to the normal screen by typing

DUMMY = USR(20018), or plot a point with the (constant!) function

DUMMY = USR(20040, X, Y, C), 0 <= X <= 319, 0 <= Y <= 191, 0 <= C <= 7, where 'C' is given by

C	color	R	G	B
0	black			
1	blue			+
2	green		+	
3	cyan		+	+
4	red	+		
5	violet	+		+
6	yellow	+	+	
7	white	+	+	+

The colors R, G, B are located at 12290, 12289, 12291, and will have to be changed on a NTSC TV set (I believe). If you want more colors (= less resolution) try POKE 623, 64*N, 0 <= N <= 3, but note that this takes no effect on the plot routine.

> RUNME.480:

```
0 POKE 742, 47
1 POKE 741, 255
2 CLR
3 PRINT "<CLR> Booting VISUAL480 ..."
4 RUN "D:VIDEO480.L"
```

> VIDEO480.L:

```
100 ? "<CLR 4DOWN> VISUAL 480II videogenerator"
110 ? "<3DOWN>For quadruple colored hires graphics."
120 ? "<2DOWN>Idea and implementation: Jesper Buhl."
130 POS. 2,34:? "Generating videocontroller II ... ";
200 REM v2.0, released 9102041409, jbuhl@daimi.a-au.dk
500 REM PLACE DATA IN BLOCK #0
510 CLR : RESTORE 1020
520 FOR A=12288 TO 12297:READ B:POKE A,B:NEXT A
600 REM PLACE PRGS IN BLOCK #1
610 FOR A=19984 TO 20172:READ B:POKE A,B:NEXT A
700 FOR A=20224 TO 20264:READ B:POKE A,B:NEXT A
800 READ B:IF 0<=B THEN POKE A,B:A=A+1:GOTO 800
810 IF B= 1 THEN ? "<LINEDEL 5UP>File presumed ok.":END
820 C= B:READB
830 FOR D=1TOB:POKE A+D 1,C:NEXT D
840 A=A+D 1:GOTO 800
1000 REM COUNT, COLOURS & MSB'S
1010 REM (12288, BLOCK#0)
1020 DATA 0,182,52,132,80,112,48,96,128,64
1030 REM
2000 REM DISPLAY/CANCEL/PLOT,
2010 REM DLI/DLIST
2020 REM (19984/20018/20040, 20224 BLOCK#1)
2030 DATA 104,141,47,2,141,197,2,141,0,2,169,79,141,1,2,141,49,2,169,41,141,48,2,161,1
```

```
92,141,14,212,169,34,141,47,2,96
2040 REM
2050 DATA 104,169,64,141,14,212,169,32,141,48,
2,169, 156,141,49,2,169,10,141, 197,2,96
2060 REM
2070 DATA 104,104,133,204,104,133,203,41,7,133,207,
162,3,70,204,102,203,202,208,249,24
,165,203,105,16,133,203,165,204
2080 DATA 105,48,133,204,104,133,206,133,208,104,
72,162,5,10,38,206,202,208,250,133,205,104,162,3,
10,38,208,202,208,250
2090 DATA 24,101,205,133,205,165,206,101,208,133,
206,24,165,203,101,205,133,203,165,204,101,
206,133,204,169,128,166,207
2100 DATA 240,4,74,202,208,252,133,207,73,255,133,
208,104,162,3,160,0,177,203,37,208,145,203,104,74,
72,144,6,177,203
2110 DATA 5,207,145,203,165,204,24,105,32,133,204,
202,208,229,104,96
2120 REM
2130 DATA 141,10,212,72,138,72,174,0,48,189,1,48,
141,198,2,189,4,48,141,46,79,189,7,48,141,150,79,232,
224,3,208,2
2130 DATA 162,0,142,0,48,104,170,104,64
2150 REM
2160 DATA 112,3,79,16,80, 15,101,79,0,96, 15,88,143,
65,41,79, 1
```

Knobeleien - Rätzeleien

Nach erwartet schwacher Reaktion auf das letzte Rätzel, das nun aber wirklich einfach war, frage ich mich, ob Ihr bloß keine Lust/Zeit/Geld habt, mir Eure Lösungsvorschläge zu schicken, oder die Rätzel zu schwer sind oder vielleicht gar kein Interesse besteht ?

Auf Feedback würde ich mich freuen (Am besten per E-Mail: qntal@zedat.fuberlin.de) oder Snail-Mail (Frederik Holst, Taylorstr. 6, 14195 Berlin).

LÖSUNG

Hier also erstmal die Lösung für das letzte Rätzel, die Lösung sei hier aber trotz Eurer Nichtbeteiligung verraten, da selbst mein Pentium eine knappe Stunde benötigt hat: Die 7560 hat ein Maximum von 64 Teilern!

```
10 FOX X=1 TO 10000
20 FOR Y=1 TO X/2
30 IF X/Y=INT(X/Y) THEN COUNT=COUNT+1
40 NEXT Y
50 IF COUNT>MAX THEN MAX=COUNT+1: PRINT X;" hat ein Maximum mit ";COUNT+1;" Teilern."
60 COUNT=0
70 NEXT X
```

Das wars schon, war das echt zu schwer ???

Neues Rätzel

Falls ja, dann sollte diese Aufgabe auf keinen Fall zu schwer sein, denn sie baut quasi auf diesem Rätzel auf: Gesucht ist folgende Eigenschaft einer Zahl:

Summiert man alle Teiler einer Zahl auf, so sei diese Summe eine Quadratzahl. Die Teiler der Zahl 66 sind 1, 2, 3, 6, 11, 22, 33 und 66. Zusammen ergibt dies 144, was gleich 12*12 ist.

Ich suche nun ein Programm, das mir diese Zahlen auflistet (diesmal, um die Rechner zu schonen, ohne Obergrenze)! Wer kriegts also diesmal gebacken ?
Frederik Holst

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Diskussionsthema

Andere Computer im Atari-Magazin!

Hallo Atari-User!

Schon öfters wurde hier im Atari-Magazin darüber gesprochen, ob es nicht sinnvoll wäre auch Texte über andere Computersysteme zu veröffentlichen. Nun, ich persönlich bin strikt dagegen, denn es würde wohl wenig bringen. Für alle anderen Systeme (PC, Amiga, ST, MAC..) gibt es an jedem Kiosk Fachzeitschriften zu kaufen.

Da es für diese Computer jede Menge Lesestoff gibt, wird selbst ein 50%iger Anteil an PC-Texten im Atari-Magazin kaum einen PC-User dazu bewegen, ein Atari-magazin Abo abzuschließen und bei den anderen Systemen sieht's auch nicht anders aus!

Und nun denkt mal darüber nach, wie wohl ein 20-Atari-Seiten Atari-Magazin aussehen würde! Mit Sicherheit würden die meisten Leser das Abo über kurz oder lang beenden! Gut, ich habe nichts dagegen über große Messen und Neuheiten auf dem gesamten Computermarkt zu berichten, aber das wichtigste Thema im Atari-Magazin sollte doch unser kleiner 8-Bit Atari bleiben.

Sascha Röber

Hallo Atari-Freunde,

Noch etwas für die Kommunikationsecke (die etwas Belebung vertragen könnte: Also Leute, schreibt, schreibt, schreibt!): Wie Sascha Hofer im letzten AM anmerkte, benutzen viele 8 bit - User noch andere Systeme (wie etwa ATARI ST, TT, usw. oder einen PC). Deshalb finde ich seine Idee, das Themenspektrum der Zeitschrift um diese Computer zu erweitern nicht schlecht. Selbstverständlich darf der kleine ATARI dabei nicht verdrängt werden.

Wie wäre es z.B. mit einer PC-Oldie-Ecke und einem ATARI ST-Teil? Was meinen die anderen Leser dazu? Und Sie, Herr Rätz?

In eigender Sache: Ich suche immer noch Infos über den Turbo-Link ST/PC und da vor allem über die PC-Variante (siehe Kommunikationsecke Jan./Feb.'97).

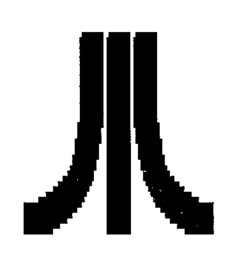
Mit freundlichen Grüßen

Sebastian Wodarski

Emulatoren News

Tja, es vergeht nicht eine Ausgabe, in der es nichts Neues aus der Emulatorenschmiede zu berichten gibt, diesmal sogar von allen drei Konkurrenten:

Fangen wir mit der traurigen Nachricht an: Markus Gietzen will den Support und das Programmieren für seine Emulatoren einstellen. Grund hierfür sind die Beleidigungen, die er sich in den Newsgroups anhören mußte, warum er beispielsweise die Dreistheit besitzen würde, den Emulator nicht auf den Mac zu portieren und andere Frechheiten. Leider schien sich das Vorurteil der AOL-User mal wieder voll zu bestätigen.



Nachdem ihn aber einige ATARI-User angemailt hatten, doch wenigstens den XL weiter zu supporten, wird wohl dort die Arbeit in eingeschränktem Maße weitergehen. Das Sega-Projekt wird aber entweder eingestampft oder kommerzialisiert.

Alle Mailschreiber sind hiermit also aufgerufen, in Zukunft nicht so fordernd jemandem gegenüber zu sein, der in der Freizeit so ein geniales Projekt verfolgt.

Von den beiden anderen, Crossformer und Rainbow 95 gibt es nur wenig Neues: Der Crossformer existiert nun in der Version 3.6, die aber keine umwerfenden Neuerungen aufweisen kann und Rainbow 95 hat jetzt eine Soundfunktion. Dies aber leider nur in der registrierten Version, die Sharewareversion ist fast unverändert. Eine Bewertung kann ich also noch nicht vornehmen, da die bloße Existenz des Sounds ja auch so aussehen kann wie beim Crossformer und da kann man dann doch eher drauf verzichten ;)

Sehr geehrter Herr Rätz,

zu Beginn möchte ich mich erst einmal entschuldigen, daß ich erst jetzt meine Verlängerung zusende. Leider war ich aufgrund eines Trauerfalles im letzten Jahr mit anderen Dingen beschäftigt.

Doch langsam geht alles wieder seinen geregelten Gang - und natürlich wünsche ich mir dies ganz besonders für unser ATARI-Magazin!

Und damit solch eine Verzögerung - durch was auch immer - nicht mehr passiert, lege ich Ihnen gleichzeitig eine Einzugsermächtigung bei.

Noch etwas zu den 3 Programmen, die jedes Mitglied erhält sowie dem Treueprogramm:

1. Ich gehe davon aus, daß bei den meisten ATARIanern - ebenso wie bei mir die Zeit, die vor dem "kleinen" verbracht wird eher gering ist.

Infolge dessen ist man froh, genug Zeit zu finden, das ATARI-Mag, das SYZYGY und das PD-Mag zu lesen!!!

Kommunikationsecke

2. Die verbleibende Zeit verwendet man für die 4 kostenlosen Programme wodurch die Ambition, weitere Programme zu bestellen doch eher schwindet...

3. Deshalb fände ich 1 Programm für ausreichend, das man kostenlos mit einer Bestellung(!) erhalten würde!!!

4. Wenn ich von mir ausgehe - ich bin 25 und noch Student - die meisten Atarianer dürften doch bereits berufstätig sein, so ist der Betrag von DM 150 für 6 Monate doch kein Beinbruch (25,-- DM im Monat).

Wir sollten doch etwas realistischer sein: Was wollen wir? Möglichst viele Programme "kostenlos" als Dreingabe horten? Unser Ziel sollte doch vielmehr dem Erhalt der ATARI-Szene dienen! Dieses "Stück" Erinnerung an die guten alten Tage, als die Zeiten noch nicht so hektisch und nicht im größtmöglichen Hertzbereich lagen. vielmehr der Reiz und der Spaß am spielen/arbeiten mit Freunden am ATARI.

Der Austausch von Interesse am Computer, in der Form von (geschriebenen) Informationen, das sollte doch unser Ziel sein, zu erhalten und nicht die größtmögliche Sammlung irgendwelcher Disketten. Denn wenn kein Austausch mehr stattfindet, was bringt dann diese "kostenlose" Sammlung ... ???

5. Weiterhin bräuchte Herr Rätz niemanden mehr anzuschreiben, wenn jeder sich für die Einzugsermächtigung entscheiden würde, was die Portokasse, vor allem aber Herrn Rätz' Nervenkostüm entlasten würde!!! Mal abgesehen von diversen Kosten für Papier, Toner und Briefumschlägen!!

6. Denkt mal darüber nach - es ist unser Magazin!!

7. Die besten Wünsche für 1997.

Michael Berg

Leserbrief

Sehr geehrter Herr Rätz,

Ihre Aktion mit dem Sonderposten an Hard- und Software im letzten ATARI-Magazin, hat mir gut gefallen. Obwohl ich mich mit dem Bestellen sehr beeilt habe, konnten Sie mir ca. nur die Hälfte der Artikel liefern, die ich bestellt hatte. Dies lag warscheinlich daran, daß die meisten Artikel schon vergriffen waren.

Ich bin der Meinung, daß Ihre Aktion ein großer Erfolg war. Dies werden Sie sicher selbst schon an der großen Nachfrage bemerkt haben. Ich habe zwar schon eine ganze Menge an allen möglichen Softwareartikeln, aber ich bin immer wieder auf der Suche nach alten Restposten, in der Hoffnung dort noch für mich neue Programme zu sehr günstigen Preisen zu finden. Besonders interessant bei Ihrer Aktion waren auch die zahlreichen Raritäten.

Es wäre schön, wenn Sie solche Aktionen öfter anbieten könnten. Sollten von dieser Sonderaktion noch einige Teile übrig geblieben sein, so wäre es schön, wenn Sie diese im nächsten Magazin noch einmal anbieten würden.

Vieleicht ist das eine oder andere für mich noch dabei. Die Anwender können meiner Meinung nach davon nur Provitieren. Bei den günstigen Preisen muß man einfach zugreifen, natürlich, sofern man das eine oder andere Programm nicht schon besitzt. Außerdem findet man in fast allen Magazinen für den XL immer weniger Verkaufsangebote in den Anzeigenrubriken.

Viele Inserate geben überwiegend nur noch Gesuche auf. Da können solche Sonderpostenangebote den Markt reichlich ergänzen.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

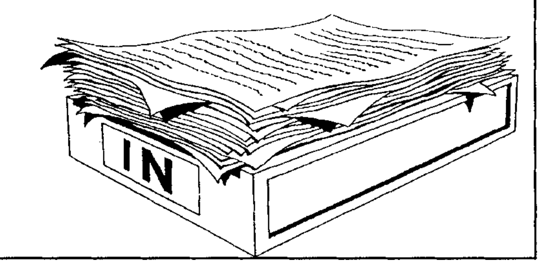
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

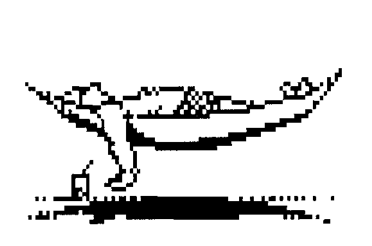
Werner Rätz



Kommunikationsecke

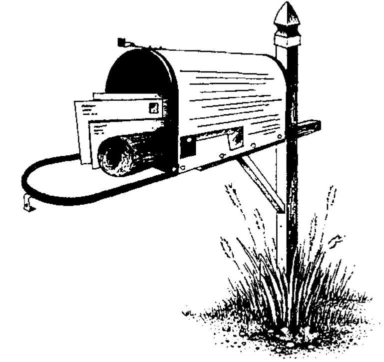
Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!









Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 5,- DM

Preisfrage: Auf welchen Namen ist das Geburtstagsblatt auf Seite 17 ausgestellt?

Einsendeschluß ist der 4. April 1997

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Helmut Weidner, Andreas Rotzoll, Sebastian Wodarski, Gerd Glaß, , Klaus Seefelder, Uwe Pelz, Ronald Gaschütz, Markus Dangel, Steffen Schneidenbach, Albert Hackl.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikation - ATARI magazin

Bitte um Mithilfe:

Sicherlich bezieht mancher Leser neben dem ATARI-Magazin noch ein anderes, z.B.: PD-Mag, Top-Mag oder das SYZYGY. In diesen Magazinen erscheint seit einiger Zeit ein, so meine ich, sehr interessanter Workshop. Ich meine den C-Simulatorworkshop von Andreas Magenheimer. Kurz gesagt geht es darum, wie man mit Hilfe eines bestimmten Programms (C-Simulator), Kassettenprogramme von Diskette laufen lassen kann.

Ich finde es eine Interessante Idee von Herrn Magenheimer, das Gebiet der C-Simulatoren mal zu beleuchten. Schließlich haben die meisten von uns irgendwann einmal mit einer Datasette (Datenrecorder) angefangen.

Leider kann man nicht jedes Kassettenprogramm auf Diskette zum laufen bringen. Daher hat Herr Magenheimer damit begonnen einmal die lauffähigen und nicht lauffähigen Programme in einer Liste zusammenzustellen und in den einzelnen Magazinen zu veröffentlichen. Ich würde mich freuen, wenn auch die Leser des ATARI-Magazin sich daran beteiligen würden, damit diese Liste noch umfangreicher werden kann.

Bestimmt haben auch andere schon einmal einen C-Simulator benutzt und kennen vieleicht noch weitere Spiele die damit laufen. Dadurch könnt Ihr anderen helfen, die nicht wissen welche Titel mit welchem C-Simulator laufen.

Wenn Ihr keine Titel gefunden habt, die man mit dem C-Simulator zum laufen bringen kann, vielleicht habt Ihr ein paar von denen Ihr wißt, daß diese nicht laufen. Gerade diese Titel, die nicht mit einem C-Simulator laufen, sind auch besonders Interessant und ergänzen das ganze sehr gut.

Ich möchte Euch also um Mithilfe bitten. Bitte schreibt Eure Titel auf eine Postkarte, von denen Ihr wißt, daß diese mit einem C-Simulator laufen oder auch nicht laufen. Wenn Ihr noch wißt welchen C-Simulator Ihr verwendet habt, dann schreibt dies bitte auch dazu und schickt Eure Karte an eines der Magazine, an Herrn Magenheimer oder an mich. Vielen dank für Eure Mithilfe.

Andreas Magenheimer, Dielgartenstr.12, 67591 Wachenheim/Zellertal.

Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Ich denke, daß die Adressen der anderen Magazine bekannt sind.

Zum Schluß meines Briefes noch eine Frage an Sie Herr Rätz: Wenn man einen Beitrag für das Atari-Magazin schreiben möchte, Leserbrief oder so, wie kann ich das tun, damit Sie dies mit möglichst wenig Aufwand weiter verarbeiten können? Kann ich dazu ruhig den Copy-shop-Editor verwenden, oder können Sie die Texte für das Magazin nur dann verwenden, wenn Sie diese ausgedruckt erhalten?

(**Werner:** Die Texte können auf einer Diskette geschickt werden. Am besten wäre es die Texte mit TextPro zu verfassen, und die Umlaute bitte mit "ae", "ue" und "oe", das scharfe ß mit "ss" schreiben. So kann ich die Texte dann mit dem TurboLink weiterverarbeiten.)

Ansonsten bin ich mit Ihrem Magazin zufrieden und würde mir wünschen, daß dieses noch lange erscheint.

Mit freundlichem Gruß

Ronald Gaschütz

Clubinfos

Hallo liebe Leser!

Wie schon in den letzten Ausgaben will ich Euch auch diesmal wieder über die neuesten Aktivitäten des PD-Mag Clubs informieren!

Hier beim PD-Mag Club hat sich im Laufe der letzten zwei Monate so einiges getan, zum Beispiel wurde der Lackierservice weiter ausgebaut. Ab sofort lackiere ich Joysticks, Computer und Floppys zu Festpreisen in den Farben Goldmetallic, Rosametallic (echt niedlich) Grünmetallic und Blaumetallic.

Preise:

Joystick 15,- DM (viel Arbeit)

XL/XE Computer 30,- DM

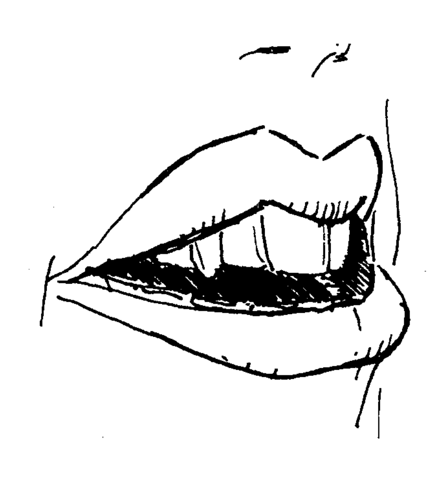
Floppy 30,- DM

PC-Tower 40,- DM

Die Geräte werden als kostenloses Bonbon auch noch gereinigt und Klarlack ist im Preis auch noch drin! Dazu kommen dann bei Vorrauskasse 10,- DM für Versand, bei Nachnahme (leider) satte 17.50 DM (Geht nicht mehr billiger, dank der lieben Post!)

Ebenfalls in Arbeit ist eine neue Reihe PD-Mag Public-Domain-Disketten. Dabei wird es sich um eine weitere Demodisk und eine Bilderdisk handeln. Vielleicht sind diese Disks schon zur nächsten Ausgabe fertig.

Gut angelaufen ist bisher die neue Giga-Competition. Bei unserem neuen Mega-Wettbewerb geht's ja auch schließlich um Preise im Wert von 600,- DM! Erfreulicherweise sind bisher schon 4 Einsendungen hier bei mir angekommen und dabei ist der



Kommunikation - APE WARP+ OS

Einsendeschluß ja erst in 3 Monaten! Aber keine Panik, sollten tatsächlich mehr als die erhofften 10 Beiträge eintreffen, werde ich noch ein paar Preise mehr ins Rennen schicken, also gilt für alle weiter die Devise "Ran an die Tasten"!

Der Club sucht für einige Mitglieder dringend Speedy 1050er, Megarams 2+3, sowie defekte Atari-Hardware zum Ausschlachten! Außerdem werden XF551 Floppys gesucht. Angebote könnt Ihr direkt ans PD-Mag richten!

Wenn Ihr weitere Infos über das PD-Mag und den PD-Mag Club haben wollt, dann schreibt an:

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen

Hardware-Info

APE, WARP+ OS

Vor einiger Zeit bin ich im Internet auf ein interessantes Stück amerikanischer Hardware gestoßen, die ich den Lesern des ATARI magazins gerne mit einem kleinen, ins Deutsche übersetzten Ausschnitt aus der umfangreichen Produktbeschreibung vorstellen möchte.

Was ist das APE WARP+ OS? Das APE WARP+ OS ist ein Betriebssystem für den ATARI XL/XE, das Hochgeschwindigkeits-I/O (Input/Output; zu deutsch: Eingabe/Ausgabe) und andere nützliche Eigenschaften, die im Standard-XL/XE-OS (Operating System; zu deutsch: Betriebssystem) nicht zur Verfügung stehen, bereitstellt.

Das WARP+ OS ist ein direkter Hardware-Ersatz für das bereits eingebaute OS, so daß lästige Treiber oder OS-Patches niemals henötigt werden!

Auf die Hochgeschwindigkeits-I/O und die weiteren Besonderheiten kann ständig zurückgegriffen werden, sogar wenn gerade Spiele laufen oder andere Software benutzt wird!

Features (Eigenschaften, Besonderheiten):

- Jederzeit möglicher Kaltstart: Wir alle wissen, daß das Aus- und Einschalten des Computers jedesmal dann, wenn man neu booten möchte, mit der Zeit die Lebensdauer des ATART XL/XE verkürzt. Jetzt kann man mit gedrückter SELECT-Taste und gleichzeitigem betätigen der RESET-Taste den Cornputer kaltstarten! Dabei stört das WARP+ OS nicht das normale Warmstart- bzw. Kaltstartverhalten der benutzten Software, da die SELECT-Taste als Überbrückungsschalter dient!

- Reverse BASIC (umgekehrtes BASIC): Ist es nicht lästig, andauernd OPTION zu drücken, um BASIC zu deaktiavieren? Bei 100 Bootvorgängen benötigt man BASIC nur ein einziges mal! Jetzt wird die OPTION-Taste dazu verwendet, BASIC zu aktivieren, da beim WARP+ OS BASIC standardmäßig deaktiviert ist!

- Kompatibilität: Das WARP+ OS enthält vier vollständige Betriebssysteme für optimale Geschwindiglieit und Kompatibilität:

1. APE WARP+ OS
2. Das Standard-XL/XE-OS
3. Ein ATARI 800 kompatibles Public Domain OS
4. Das Standard-XL/XE-OS mit Reverse BASIC

- Das umschalten zwischen den Betriebssystemen geht einfach und schnell! Nur den Schalter in die gewünschte Position bringen und booten!

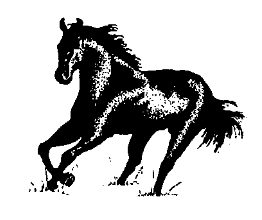
Benchmarks (Leistungsdaten):

- Die Geschwindigkeit steigt zwischen 252% und 361% gegenüber den normalen Ladezeiten!

- Durchschnittlicher Geschwindigkeitszuwachs in der Ladegeschwindigkeit: 320,5%

Die Hardware wird entweder zum Selbsteinbau geliefert oder man kann seine Tastatur einschicken und bekommt alles installiert (von Deutschland aus nicht zu empfehlen!). Der Preis liegt bei ungefähr 50$ (etwa 75,- DM) plus Versand, Zoll, etc.

Leider kann ich die Hardware nicht selber testen, da mir als Schüler nur begrenzte Mittel zur Verfügung stehen. Daher würde ich mich freuen, wenn mir jemand, der das APE WARP+ OS schon importiert hat, alles darüber erzählen könnte (Preis, Nutzen, etc.).



Wenn Ihr die ungekürzte, englische Version der Produktinformation lesen wollt, könnt Ihr im Internet unter http://www.nacs.net./~classics nachsehen oder ich schicke Euch gegen 1,- DM Rückporto den kompletten Text zu. Außerdem stehe ich gerne für Rückfragen zur Verfügung! Last but not least möchte ich mich noch bei Joachim Scholtysik bedanken, der mich auf diese Internetseiten aufmerksam machte!

Meine Adresse: Sebastian Wodarski, Vogtweg 3, 78126 Königsfeld, Telefon: 07725/2589, eMail: Wodarski@t-online.de

Apple Computer kauft NeXT

gefunden von Harald Schönfeld auf der Apple Homepage

Ismaning, 21. Dezember 1996. Apple Computer Inc. hat mit Einverständnis von NeXT Software Inc. das Unternehmen zum Preis von 400 Millionen

Kommunikationsecke - Apple kauft NeXT

US-Dollar erworben. Alle Produkte, Dienstleistungen und Technologien werden von Apple Computer übernommen. Steve Jobs, bisher Chairman und CEO von NeXT Software, wird somit zu Apple - dem Unternehmen, das er 1976 mitgründete zurückkehren. Er ist direk Dr. Gilbert F. Amelio, Chairman und CEO von Apple Computer, unterstellt.

Durch den Kauf werden die innovativen und sich ergänzenden Technologien von Apple und NeXT vereint. Die Führungsposition von Apple bei der einfachen Benutzerführung und im Multimedia-Bereich wird durch die Stärke von NeXT im Bereich der Entwicklungssoftware und der Betriebssystemumgebungen für Unternehmen und Internet-Märkte ideal erweitert. Die objekt-orientierten Software-Entwicklungsprodukte von NeXT werden dazu beitragen, daß Apple das Ziel erreicht, ein sich differenzierendes und profitables Softwaregeschäft aufzubauen, das eine Fülle von Lösungen für Groß- und Geschäftskunden, den Ausbildungsbereich sowie für den Heimmarkt umfassen wird.

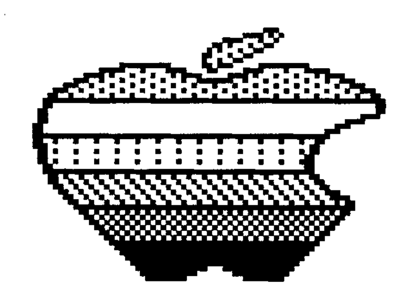


Durch den Einsatz der NeXT-Technologie, die offene Industriestandards wie zum Beispiel Java umfaßt, geht Apple Computer davon aus, daß die Übernahme dem Unternehmen die Entwicklung weiterer Industrieallianzen ermöglichen wird, da der Internet/Intranet-Markt weiterhin wächst. Die Erfahrung von NeXT beim Design von neuen Betriebssystemen wird eine Integration von Elementen des NEXTSTEP-Betriebssystems in das Mac OS erleichtern und somit Entwicklern eine attraktive Basis für eigene Softwarelösungen bieten - davon ist man bei Apple überzeugt.

"Mit der Übernahme von NeXT beginnt ein neues Kapitel in der Geschichte von Apple. Sie stellt einen Meilenstein in unserer Unternehmenstransformation dar," sagte Dr. Gilbert F. Amelio, Chairman und CEO Apple Computer Inc. "Heute nimmt Apple seinen talentiertesten Visionär wieder auf - Steve Jobs, jemanden, der eine neue Generation von Kunden und Software-Entwicklern inspirieren kann und beweist, daß Apple ein Brennpunkt für Innovation und Begeisterung bleibt."

"Die Computerindustrie hat in den vergangenen zehn Jahren viel vom Macintosh profitiert und zum Beispiel in kleinen Schritten die revolutionäre Benutzeroberfläche des Macintosh kopiert," erklärte Steven P. Jobs, "Jetzt ist die Zeit reif für neue Innovationen, und wo, wenn nicht bei Apple sollten sie ihren Anfang nehmen? Wer sonst war bisher ein Schrittmacher der Computerindustrie - zunächst mit dem Apple II, dann mit dem Macintosh und dem LaserWriter? Mit diesem Zusammenschluß, bei dem wir die fortschrittliche Software-Technologie von NeXT und die Marketing- und Hardware-Macht von Apple unter einen Hut bringen, werden wir alle existierenden Plattformen überflügeln. Wir werden Apple und allen Nachmachern in der Computerindustrie für mehr als die nächsten zehn Jahre Stoff geben. Ich hege immer noch sehr tiefe Gefühle für Apple und es bereitet mir eine große Freude, wieder eine Rolle bei der Bestimmung von Apple's Zukunft zu spielen."

Das Momentum von Java, dem plattformunabhängigen Software-Interface von Sun Microsystems, hat Apple überzeugt, daß durch die Implementierung einer Java-Architektur über die gesamte Plattform und über alle Entwicklungswerkzeuge, Apple-



Systeme an vorderster Front beim Internet/Intranet-Design dabei sein werden.

Das Java-kompatible, objekt-orientierte Modell von WebObjects ergänzt das Apple-Produkt zur Java-Unterstützung "Mac OS Runtime for Java" (derzeit als Beta-Version verfügbar) und die Integration von

JavaBeans mit der OpenDoc-Technologie. Apple Computer geht davon aus, daß durch die Übernahme von NeXT Software das Unternehmen eine überlegene Plattform zur Entwicklung und Verbreitung von Java-Technologien wird.

Mac OS - ein stabiles Betriebssystem der nächsten Generation, Ausführliche Untersuchungen zum Thema Betriebssystem-Design haben Apple zu dem Schluß gebracht, daß das NEXTSTEP-Betriebssystem wegen seiner Ausgereiftheit, seiner Akzeptanz bei Kunden und Entwicklern, durch seine Multitasking-Fähigkeiten ebenso wie durch Protected Memory und Skalierbarkeit von portablen bis zu Server-Produkten ideal ist für die Integration in die nächste, völlig überarbeitete Version von Mac OS. Apple Chairman und CEO Dr. Gilbert F. Amelio, Chief Technology Officer Ellen Hancock und Steven P. Jobs werden zur MacWorld Expo in San Francisco (7. bis 10. Januar 1997) Details zur Integration der beiden Betriebssysteme bekannt geben.

Internet Online

gesammelt von Harald Schönfeld

Heute mit einer Geschichte über das Ende von ATARI und einer "neuen" Entwicklung von Microsoft.

Did you hear anyone say "Goodbye"?

by Donald A. Thomas, Jr. (10/4/96)

It's odd to imagine an institution, which was as big and as powerful as Atari once was, to have been shut down in recent days. The real amazement for me is that it was all accomplished without a measurable flinch from within or outside the gaming industry. I can understand that gamers wanted to push Pong out the door early in the timeline. I can appreciate that the classics such as Missile Command and Asteroids do not push 32-bit and 64-bit systems to any technological limits. I know all these things intellectually, but the heart cannot face the truth that the world and the corporate machine known as Atari could not find an amicable way to coexist.

On Tuesday, July 30, 1996, Atari Corporation took each and every share of it's company (ATC), wrapped them all in a tight bundle and presented them to JTS Corporation; a maker and distributor of hard disk drives. On Wednesday, the shares were traded under the symbol of JTS. Within a few weeks, the remaining staff of Atari that were not dismissed or did not resign, moved to JTS' headquarters in San Jose, California. The three people were assigned to different areas of the building and all that really remains of the Atari namesake is a Santa Clara warehouse full of unsold Jaguar and Lynx products.

In spite of Nintendo's claim that their newest game system is the first 64-bit game system on the market, Atari Corporation actually introduced the first 64-bit system just before Christmas in 1993. Since Atari couldn't afford to launch the system nationwide, the system was introduced in the New York and San Francisco markets first.



After the initial launch, it took Atari almost a year before an assortment of games began to hit store shelves. Even then, having missed the '94 Holiday Season, many of the planned titles were de-accelerated to minimize problems caused by rushing things too fast. Consumers were not happy and retailers were equally dismayed. The few ads that Atari was able to place in magazines were often stating incorrect release dates because that information changed almost every day although magazines deadline their issues up to 120 days in advance.

It was in 1983 that Warner Communications handed Jack Tramiel the reins of Atari. By this time, Atari was often categorized as a household name, but few households wanted to spend much money on new software and the systems were lasting forever. No one needed to buy new ones. That, combined with Warner's obscene spending, amounted to a *daily loss* of over $2 million. Atari was physically spread all over the Silicon Valley with personnel and equipment in literally 80 separate buildings; not considering international offices and manufacturing facilities. Mr. Tramiel took only the home consumer branch of Atari and forced Warner to deal with the arcade division separately. Within a few years, Jack took the company public, introduced an innovative new line of affordable 16-bit computers and released the 7800 video game system.

To accomplish these miracles for Atari, Jack implemented his "business is war" policies. While people who publicly quoted his statement often felt that policy meant being extremely aggressive in the marketplace, the meaning actually had closer ties to Tramiel's experience as a concentration camp survivor. Of the 80 buildings in Sunnyvale, Santa Clara and Milpitas, almost every one of them were amputated from Atari's body of liabilities. The people, the work, the heritage, the history were fired or liquidated. Those who survived were unsympathetically required to fill in the gaps and while most tried, few actually found a way to be successfully do what a dozen people before them did. Atop the mountain, Jack pressed with an iron thumb.

Jack's introduction of the 16-bit computer was initially hearty in the United States but it went extremely well in Europe. Europeans were not accustomed to "affordable" technology and although the Atari computers were not IBM compatible, it didn't matter because people could afford them. Jacks' private laugh was that the

Did you hear anyone say "Goodbye"?

computers were sold at prices much higher in Europe than Americans were willing to pay. As a result, most of the machines made were being shipped to European destinations to capture the higher margin. This enraged the people in the United States that had been Atari loyalists. While waiting months for stores to take delivery domestically, international magazines were touting ample supplies. Those in the know within the U.S. became dismayed. The remainder never knew Atari was slowly abandoning the value of Atari's name recognition as it became easier and easier to forget some assuming Atari had long filed for bankruptcy.



On a technical level, Atari 16-bit computers were designed beyond their time. For less than $1,000, consumers could enjoy "multimedia" before the phrase was ever really widely used. The icon-based working environment proceeded Windows popularity although the essential attributes of the two environments were very similar. MIDI was built-in and became an instant hit in the high-end music industry. Tasks were activated and manipulated with a mouse and the system accepted industry standard peripherals such as printers, modems and diskettes.

With all the genius that went into the technology of the machines, very little of equivalent genius went into the promoting and marketing the machines. Mr. Tramiel was the founder of Commodore Business Machines. When he introduced the PET computer in 1977, Jack discovered he didn't have to call a single publication. Instead they all flocked to his door demanding an opportunity to see the product. News magazines. Science Journals. Business newsletters. Newspaper reporters . They were all there with microphone, camera and pen in hand. And they kept coming back. Adding a switch, announcing a new 4K application or signing a new retailer were all big stories the press wanted to handle.

While Atari retained hopes to be successful with the Jaguar, Atari's marketing people were fighting established standards in the industry with severe handicaps. Since cartridges (the Jaguar was/is primarily a cartridge-based system) were so expensive, editorial people were required to return them before new ones would be sent. Editorial people like to assign review projects. So finding cartridges they sent out was not always easy to do. Additionally, reviewers often love their work because they get to keep what they write about. Regardless, the few magazines willing to cover Atari products were more often turned away because of a lack of programmable cartridges or any number of other indecisive barriers. In-store signs and posters were sometimes created, but many retail chains charge premiums to manufacturers that want to display them. Some direct mail campaigns were implemented, but Atari often could not afford to keep those things being advertised on schedule. Therefore, the advertisements were published and distributed, but the product was not available.

Clearly, Jack's experience with the world beating a path to the door of a company making a better mousetrap no longer applied. The world had revolved a few times beneath him and he never noticed. The tactics used to successfully sell Commodore computers were simply antiquated notions from the past. Meanwhile, Sony launches the PlayStation with over $500 million in marketing funds. Today, the PlayStation is considered the most successful next-generation gaming machine throughout the world. Sony bought the market. Tramiel's Atari never learned how to do that. Actually, they never could afford it anyway.

After the 1990's got underway, Europe as well as the rest of the world, discovered that IBM-compatible computers were becoming more powerful and more affordable. The world always did want computers at home just like in the office and companies like Dell and Gateway exemplified the industry's trend toward home-based office computers. As a result, companies like Commodore, Atari and Next couldn't compete any longer.

When one examines the history of Atari, an appreciation can grow for how many businesses and people were a part of the game over the years. Chuck E. Cheese Pizza was started by Atari's founder, Mr. Nolan Bushnell. Apple Computer was born in a garage by ex-Atari employees. Activision was founded by Ace Atari programmers. The list goes on and on.

But for some pathetic reason Atari's final days came and went with no tribute, no fanfare and no dignified farewells. Why? Where did all the talent go? Where are all the archives? Where are the vaults? Where are the unpublished games and where are the originals of those that were? Why has no company stepped forward to adopt the remaining attributes Atari has to offer? Where are the creditors? What has happened to all the properties and sites? Where are the databases, warranty cards, promotional items, notes on meetings, unanswered mail? Who owns P.O. Box 61657? Who goes to work in Atari's old offices? Where do consumers have their systems fixed? Who is publishing new games? Who still sells Atari products? Why are there still a lot of people talking about Atari online?



I'm an ex-Atari employee and proud to have been. I'm still an Atari devotee and proud to be. To me, these are questions which all deserve an answer, but who will ask them?

The best people to ask these questions are those who have exposure to the public. If you believe Atari left us without saying goodbye, contact Dateline at dateline@nbc.com. If you REALLY believe, then send this artic-



le to 10 of your friends in e-mail. AND if YOU REALLY, REALLY believe, mail a few to newspapers or other news programs. A letter in your own words would be great!

I'd spend money for a thorough retrospect on Atari. Wouldn't you?

Wouldn't it at least be nice to say "Goodbye"?

--Don Thomas

75300.1267@compuserve.com

From: Thomas Purkert <Thomas.Purket@nts.hl.siemens.de>

Subject: The Return of Atari DOS file system

Date: Fri, 24 Jan 1997 10:24:40 +0000

A few weeks ago, i read an article in a german computer magazine which says that in one of next Windows releases there will be a new technology called "linked file system" instead of FAT.

I was very amused and started laughing loudly. This "brand new tech" has been used since '79... on 810 drives and Atari DOS...

From: ssilicon@lax.net (Jon D. Melbo)

Subject: Re: The Return of Atari DOS file system

>I was very amused and started laughing loudly. This "brand new tech" >has been used since '79... on 810 drives and Atari DOS...

The current FAT system uses links similar to Atari DOS. NTFS and possibly FAT32 use mapping similar to SpartaDOS. I had to laugh at MS that it took them so long to come up with a better FMS. SpartaDOS has been doing it on the Atari since the early 80's. But then, it took MS until DOS version 5 to replace the junky EDLIN with a full screen text editor (EDIT). Go figure.

From: Thomas Purkert <Thomas.Purket@nts.hl.siemens.de>

Subject: Re: The Return of Atari DOS file system

Date: Mon, 27 Jan 1997 10:49:06 +0000

Timothy A. Seufert wrote:

Sorry, but I have to say that I am laughing loudly now. It's pretty absurd to think that something like the Atari DOS will be used in a modern OS. Atari DOS is "linked" because each file is a linked list: the last three bytes of a sector are a pointer to the next sector in a file. This is a horribly inefficient method of keeping track of which sectors are in a file. For example, you cannot do random accesses. If you want to open a file and move to the end to add some more data, you have to read the whole file.

This is exactly what i meant with linked file system for windows. At the end of each sector will be a pointer to the next one. And MS sells it as a advanced technology to avoid the old FAT...

I agree that it's inefficient for random access.

ACHTUNG

Ab sofort sind alle Lazy-Finger Disketten des alten ATARI magazins Public Domain.

Dies betrifft die Ausgaben 1/87 bis 11-12/89

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer“)

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche“ Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan“), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.













ATARI magazin - DFÜ-Ecke

DFÜ-Lexikon

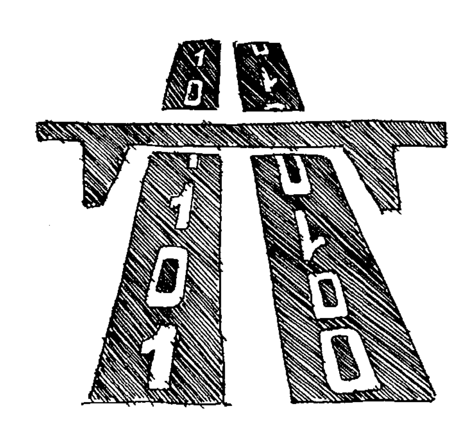
Teil VII

Diesmal kommen die Buchstaben R und S an die Reihe

R

Requesten

Im -> FIDO System besteht die Möglichkeit, bei einem -> Netcall neben den bestellten -> Newsgroups auch bestimmte Files zu bestellen. Dieser Vorgang wird Request genannt. Darüberhinaus kann man sich in einigen -> Mailboxen sogenannte File-Areas bestellen, in denen man automatisch Files zu bestimmten Themengebieten wie Treibern, Utilities, Spiele usw. zugesendet bekommt.



RFC

Die technischen Spezifikationen, die im Internet verwendet werden, sind im RFC geregelt.

RFC ist die Abkürzung für Request for Comment und stellt keine statische Richtlinie dar, sondern ist, wie der Name schon sagt, für Anregungen und Kommentare offen und kann so sehr schnell und flexibel auf technische Neuerungen reagieren, da nicht wie in den -> V.-Standards erst ein monate- oder jahrelanger Ratifizierungsprozeß durchlaufen werden muß.

Routing

E-Mail und News können nicht immer auf dem direkten Weg von a nach b transportiert werden. Den Weg, den die Nachricht über die einzelnen Systeme zurücklegt, nennt man Routing. Im Header einer Nachricht wird dies im -> ZConnect-Verfahren beispielsweise unter ROT: abgelegt.

RS232C

Bezeichnung für eine genormte -> Serielle Schnittstelle eines Computers mit einer 25-poligen SUB-D Buchse.

S

Serielle Schnittstelle

Der Computer hat zwei verschiedene Möglichkeiten, Daten zu übertragen: parallel und seriell. Bei der seriellen Datenübertragung wird im Gegensatz zur parallelen nur ein Bit zur Zeit übertragen, was bei den relativ geringen Übertragungsraten über das Telefonnetz nicht weiter ins Gewicht fällt. Im Gegensatz zur computerinternen Speicherung besteht ein Zeichen nicht aus acht, sondern aus acht bis 10 Bit, da zur Fehlersicherung Paritäts- und Stoppbits mitgesendet werden können.

Server

Ein Server dient bei einem -> Internet-Provider dazu, den Kunden den Zugang zum -> Internet zu ermöglichen. Er stellt meist mehrere Einwahlmöglichkeiten zur Verfügung und leitet die Daten dann über eine Standleitung ins Internet weiter. Bei besseren Providern bekommt man zusätzlich noch Speicherplatz auf der Festplatte, um dort Anwendungen ausführen zu können, bzw. offline Recherchen durchführen zu können.

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Workshop: WASEO Practoscope

BILDMASSMASTER

Willkommen zum dritten Teil dieses Workshops zu der WASEO-Practoscope-Diskette. Heute dreht sich alles um ein weiteres sehr nützliches Programm, das man vor allem dann gut gebrauchen können wird, wenn man öfter mal was mit Grafik, ob nun selbstgemalten oder kopierten Bildern oder Photos im Format des Digitalen Redakteurs, zu tun hat.

Was verbirgt sich nun hinter diesem eigenartigen Namen BILDMASSMASTER (nicht Grafikmaster, wie in Sascha Röbers Bericht im letzten ATARImagazin fälschlich angegeben)? Nun, hiermit können Sie die Ausmaße Ihrer Grafik, die bis zu einem halben Bild in Graphics 8 groß sein kann oder beliebig kleiner, verändern, und zwar in zwei Richtungen, das heißt nicht nur um die Hälfte vergrößern, sondern auch um die Hälfte verkleinern. Und da die meisten Bilder nicht nur in Graphics 8, sondern auch in Graphics 15 gezeichnet sind, können Sie mit allen beiden Formaten arbeiten.

Grafik einfügen

Das mag zwar jetzt sehr praktisch klingen, aber mancher Leser fragt sich sicher schon, wozu sowas gut ist. Die Antwort ist ganz einfach: Wenn Sie z.B. mit Bildern arbeiten, dann kann es ja vorkommen, daß Sie aus einem anderen Bild eine Grafik in Ihr eigenes dazufügen wollen, um es noch eindrucksvoller zu gestalten. Es stellt sich dann aber heraus, daß die Grafik zu groß ist und nicht mehr richtig hineinpassen würde, ohne daß Sie die Hälfte nochmal zeichnen müßten.

Also was tun, aufgeben? Mitnichten, nehmen Sie den Bildmassmaster und verkleinern Sie die Grafik um die Hälfte. Anschließend laden Sie die Verkleinerung in Ihr Malrprogramm, schneiden Sie aus und fügen Sie Ihrem Bild hinzu, fertig. Auch andersherum geht das natürlich, wenn Sie z.B. eine Zeichnung haben, die für Graphics 7 gedacht war, die Sie jetzt aber für Graphics 15 brauchen, wo es ja doppelt so viele Zeilen gibt und die Grafik demnach ziemlich schmal aussieht.

Bildgröße

Mit dem BILDMASSMASTER bringen Sie diese auf doppelte Größe und haben so wieder die Ausmaße, wie sie in Graphics 7 vorhanden waren, ohne alles nochmal neu zeichnen zu müssen. Und Besitzer des Digitalen Redakteurs bzw. WASEO-Publisher können nun Photos, die nicht mehr auf die Seite passen, weil ein Teil vom Text sonst weg müßte, auch um die Hälfte verkleinern und haben so keine Platzprobleme mehr. Sie sparen also viel Zeit und mühevolle Arbeit, wenn Sie einfach vom BILDMASS-MASTER-Programm diese Aufgabe erledigen lassen.

Wie funktioniert das Programm nun? Wie Sie noch sehen werden, ist es wirklich sehr leicht, mit dem Programm umzugehen. Wenn Sie es aus dem Hauptmenü geladen haben, wählen Sie gleich mal die erste Funktion aus dem Auswahlmenü an, mit dem Sie sich die Grafik ansehen können. Sie sehen nun den Grafikbildschirm in Graphics 8, wobei die untere Hälfte schwarz invertiert ist (bei Graphics 15 erscheint sie nicht schwarz, sondern hellblau).

Auswahlmenü

Warum das so ist? Dies soll nur signalisieren, daß Sie zunächst in der oberen Hälfte arbeiten werden und die untere erst später an die Reihe kommt, da in der oberen der Bildausschnitt gewählt und in der unteren später konvertiert wird. Mit einem Tasten- oder Knopfdruck (Sie können auch hier wie sonst überall bei WASEO-Programmen mit Joystick und Tastatur gleichzeitig arbeiten) kommen Sie zum Auswahlmenü zurück.

Konvertiervorgang

Wenn Sie nun gleich mal einen Konvertiervorgang ausprobieren wollen, dann gehen Sie gleich über zur nächsten Menüpunkt, wo man mit der Diskette arbeiten und Bilder, Photos und Alben laden kann. Wenn Sie die Funktion angewählt haben, erscheint ein Untermenü. Es hat zusätzlich zu den drei eben schon erwähnten Möglichkeiten auch noch das Speichern von Bildern, das Aussuchen von Photos aus den Alben und das Aufrufen des Inhaltsverzeichnisses der Diskette.

Da erst mal ein Bild geladen werden muß, drücken Sie hier einfach Return

oder den Feuerknopf. Nun werden Sie noch gefragt, ob nur die Grafikdaten oder das Format von Graphics Draw oder das von Micropainter geladen werden soll.

Graphics 8

Falls Sie sich darüber wundern, warum das Micropainter-Format auch bei Graphics 8 zugelassen ist, obwohl es ja eigentlich nur für Graphics 15 Bilder vorgesehen ist: Es könne ja sein, daß Sie diese Grafik für ein Photo oder ein Titelbild in Graphics 8 brauchen und so können Sie gleich mal kontrollieren, ob es auch in dieser Grafikstufe ganz passend aussieht.

Grafikdaten

Bei "Grafikdaten" werden jedoch nur die ersten 7680 Bytes geladen, alles, was danach kommt, also z.B. die Farbwerte, werden außer Acht gelassen. Das hat den Vorteil, daß Sie auch Bilder laden können, die in einem anderen als die hier bereits erwähnten Formate vorliegen. Wir brauchen erstmal nur die Grafikdaten, also können Sie auch hier einfach Return oder den Feuerknopf drücken und geben Sie beim Dateinamen nur "*.BLD" ein. Wenn Sie danach Return oder den Feuerknopf drücken, wird auf den Grafikbildschirm umgeschaltet und das Titelbild der Diskette sollte geladen werden.

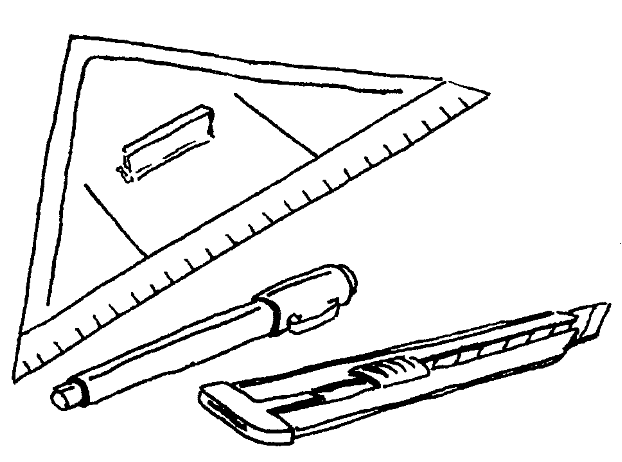
Bild scrollen

Da es eigentlich für Graphics 15 vorgesehen ist. wird es ein wenig eigenartig aussehen, aber zum Ausprobieren ist das ja noch in Ordnung. Sobald das Bild geladen ist, sehen Sie in der untersten Bildschirmzeile einen Text, der Sie informiert, daß Sie nun mit den Pfeiltasten (oder dem Joystick) das Bild scrollen können.

Das könnte Ihnen schon merkwürdig vorkommen, hat aber einen einfachen Grund, denn da nicht das ganze Bild konvertiert werden kann, sondern die Hälfte, müssen Sie vorher noch den Abschnitt festlegen. Scrollen Sie nun so lange nach unten (einfach nur die Pfeiltaste drücken), bis das ganze schraffierte oberste Rechteck mit dem Titel verschwunden ist. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Return oder den Feuerknopf und sind wieder im Menü. Damit wäre schon die Hälfte erledigt.

Maßanpassung

Nun steuern Sie den dritten Menüpunkt an, die Maßanpassung. Es erscheint wieder ein Untermenü, bei dem gefragt wird, ob verkleinert oder vergrößert werden soll. Da es erstmal ums Verkleinern gehen soll, drücken Sie einfach nur Return bzw. den Feuerknopf. Danach müssen Sie noch angeben, ob nur die Länge, die Breite oder Länge und Breite konvertiert werden soll. Gehen Sie gleich mal auf's ganze und wählen Sie die dritte Möglichkeit an, also beides. Zuletzt können Sie noch Konvertierung 0 oder 1 aussuchen.



Was hat das nun zu bedeuten? Ganz einfach: Da beim Verkleinern immer nur jeder 2. Pixel des Konvertierungsbereiches berücksichtigt wird, kann man hier entscheiden, ob mit dem ersten Pixel (und dann dem 3., 5. usw.) oder dem zweiten (und dann dem 4., 6. usw.) begonnen werden soll. Machen Sie es sich auch hier einfach und drücken Sie Return oder den Feuerknopf an Ihrem Joystick.

Nun wird wieder zum Grafikbildschirm umgeschaltet und in der linken oberen Ecke sehen Sie einen inversen Strich. Diesen können Sie mit den Pfeiltasten oder dem Joystick frei über den Bildschirm bewegen. Bringen Sie ihn gleich an die Stelle, wo der Fernseher zu sehen ist (also dieser schraffierte Rahmen mit einem ausgefüllten Rechteck darin) und drücken Sie dann Return bzw. den Feuerknopf.

Nun können Sie wieder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick ein Rechteck nach rechts bzw. unten aufziehen, das den späteren Konvertierbereich darstellt. Dies sollten Sie so lange tun, bis es den ganzen Fernseher überdeckt (also invertiert hat). Dann drücken Sie den Feuerknopf oder auch Return.

Ausschnitt wählen

Anschließend werden Sie gefragt, ob der Ausschnitt so richtig ist. Falls Sie sich also versehentlich vertan haben sollten, drücken Sie die ESC-Taste und dann können Sie den Vorgang nochmal durchführen, ansonsten brauchen Sie nur Return / den Feuerknopf zu drücken und sind damit fertig, den Rest erledigt nun der Bildmassmaster. Wie Sie sehen können, wird nun der obere und untere Teil des Bildschirms invertiert und der Konvertiervorgang gestartet. Dabei wird jede Zeile des Konvertierbereichs mit einem Pixelpunkt abgefahren und in der unteren Hälfte erscheint dann die neue Grafik. Das kann je nach Größe des Bereichs ein paar Minuten dauern.

ATARI magazin - WASEO: BILDMASSMASTER

Sie können diesen Vorgang auch jederzeit durch ESC abbrechen, die Grafik bleibt dabei erhalten. Am Ende sollten Sie jedenfalls tatsächlich den Fernseher (diesmal ohne das Rechteck innen) sehen, der wirklich nur die Hälfte der Länge und Breite des Originals ausmacht. Wenn Sie wollen, können Sie gleich danach auch noch Konvertierung 1 ausprobieren, der Vorgang ist der gleiche. Hier müßte bei Ihnen dann das Rechteck im konvertierten Fernseher ebenfalls erscheinen.

Bild speichern

Wie Sie sicher schon bemerkt haben werden, wird in der untersten Bildschirmzeile während des Konvertiervorgangs immer angezeigt, wieviel Prozent des Bildes bereits bearbeitet worden sind. Wenn Sie eine Konvertierung bereits durchgeführt haben und danach eine neue starten, wird Ihr altes Ergebnis allerdings automatisch gelöscht. Sie sollten es daher besser gleich abspeichern, sobald es fertig ist.

Dazu wählen Sie über "Diskette/Album" im Auswahlmenü die Funktion "Bild speichern" im Untermenü an. Nun können Sie wie bei Laden das Grafikformat auswählen. Dann brauchen Sie nur noch den Dateinamen einzugeben und das Bild wird auf Diskette geschrieben. Dabei nimmt dann die konvertierte Grafik die obere Hälfte im abgespeicherten Bild ein, der Rest wird mit leeren Bytes ergänzt, so daß Sie immer ein vollständiges Bild erhalten.

Vergrößerung

Nun können Sie es auch ruhig mal mit der Vergrößerung versuchen. Gehen Sie da genauso vor wie schon bei der Verkleinerung besprochen, nur wählen Sie im Untermenü von "Maßanpassung" die Vergrößerung und wieder Länge und Breite an. Wenn Sie sich dann im Grafikbildschirm befinden, fahren Sie mit dem Cursor zur Abwechslung zur Diskettenstation (die Grafik unter dem Fernseher) und ziehen dort das Konvertierfenster auf. Nun brauchen Sie das ganze nur noch zu bestätigen, dann erscheint in der unteren Bildschirmhälfte nach und nach die neue Diskettenstation, diesmal in doppelter Höhe und Breite.

Sie müssen übrigens nicht selbst darauf achten, daß Sie z.B. den Ausschnitt zu groß wählen könnten, daß er in der Länge oder Breite nicht mehr in die untere Hälfte passen könnte. Das Programm achtet automatisch darauf und stoppt das Aufziehen, wenn die Grenzen überschritten sind. Sobald nun der Vorgang abgeschlossen ist, werden Sie sehen, daß es sich gelohnt hat, das neue Laufwerk sieht auch vergrößert ganz passabel aus!

Bildschirmaktion

Im Auswahlmenü gibt es noch einen weiteren Menüpunkt, nämlich die "Bildschirmaktion". Hier können Sie entweder den Bildschirm löschen (er ist dann so leer wie kurz nach dem Programmstart) oder auf Graphics 8 bzw. 15 umschalten. Falls Sie mal sehen wollen, wie das Programm in Graphics 15 arbeitet, dann wählen Sie an dieser Stelle Graphics 15 an und laden das Titelbild nochmal neu (allerdings wieder nur die Grafikdaten).

Sie brauchen nichts weiter zu beachten, der gesamte Vorgang ist derselbe die bei Graphics 8. Wenn Sie also alles einmal gemacht haben, brauchen Sie nichts mehr dazuzulernen, dann werden Sie ohne Schwierigkeiten mit dem Programm arbeiten können. Es eignet sich auch gut für den Briefumschlagdrucker. Da dort die Grafikfläche ein bestimmtes Maß hat, kann man schnell zum BILDMASSMASTER springen, falls eine große Grafik nicht mehr hineinpassen sollte und man auch nichts von ihr opfern will. Oder ein kleines Photo, wie z.B. ein Joystick, kann auf passendes Format vergrößert werden.

Sie können übrigens auch die Vergrößerung weiter vergrößern oder die Verkleinerung nochmal verkleinern, ganz wie Sie es möchten. Meistens ist aber ein einmaliger Vorgang völlig ausreichend.

Laufwerksnummer

Zum Schluß haben Sie noch die beiden Menüpunkte, mit denen Sie entweder die Laufwerksnr. von 1 - 8 ändern oder die anderen zwei Programme starten können. Und falls Sie ganz aufhören wollen, läßt sich das Programm auch durch einen Sprung zum Selbsttest beenden.

Das wäre soweit alles zum BILDMASS-MASTER und den anderen Programmen vom WASEO-Practoscope. Hoffentlich konnten Sie im Laufe dieses Workshops einen Eindruck über die Fähigkeiten der Software gewinnen und die Vorgehensweise ganz gut nachvollziehen. Falls es noch Fragen oder Anmerkungen gibt, kann man jederzeit an mich schreiben. Da nun alles besprochen ist, kann ich den Workshop abschließen und wünsche allen noch viel Spaß und Erfolg mit den Practoscope-Programmen!

Good Byte

Thorsten Helbing (WASEO)





Lieber Atari-Freund,

auf dieser Seite finden Sie unsere speziellen Sonderpostenangebote.

Greifen Sie schnell zu !

Von einigen Artikeln ist nur ein Exemplar vorhanden, daher sollten Sie gleich zugreifen!!!

Name	Datenträger	Preis
Action Biker	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Ballblazer	Modul	5,- DM
Bang Bank!	Disk	7,- DM
Barkanoid	Disk	5,- DM
Black M. Composer	Disk	5,- DM
Boing	Disk	5,- DM
Captain Gather	Disk	5,- DM
Cloudburst	Modul	5,- DM
Colorfont-Fontload	Disk	5,- DM
Crusade in Europe	Disk	5,- DM
Da Vinci Draw	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deluxe Invader's	Disk	7,- DM
Despatch Rider	Disk	7,- DM
Dig Dug	Modul	5,- DM
Dropzone	Disk	5,- DM
F-15 Strike Eagle	Disk	5,- DM
Fight Night	Disk	5,- DM
Final Legacy	Modul	5,- DM
Firestone	Disk	5,- DM
Food Fight	Modul	5,- DM
Hard Hat Mack	Disk	5,- DM
Herbert I	Disk	10,- DM
Herbert II	Disk	10,- DM
Hydraulik Snowball	Disk	5,- DM
Jawbreaker	Disk	7,- DM
Joust	Modul	5,- DM
Jungle Hunt	Modul	5,- DM
Kasiarz	Disk	5,- DM
Kult	Disk	5,- DM
Lapis Philosphorum -Stein der Weisen	Disk	3,- DM
Lasermania-Robbo Konstr.	Disk	5,- DM
Lowca	Disk	5,- DM
Magia Krysztalu	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	7,- DM
Miecze Valdgira II	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Najemnik Powrot	Disk	5,- DM
Ogre	Disk	5,- DM
PC Xformer 2.0	Disk	7,- DM
Pirates of the Barbary Coast	**Disk**	**5,- DM**
Pole Postion	Modul	5,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Robotron: 2084	Modul	5,- DM
Screen Dump I	Disk	5,- DM
Shit !!	Disk	7,- DM
Slime	Disk	7,- DM
Solar Star	Disk	5,- DM
Spider	Disk	5,- DM
Star Raiders II	Modul	5,- DM
Syn Boga Wiatru	Disk	5,- DM
Tales of Dragons and Caveman, Mike's Slotmachine II/Bilbo		10,- DM
Taxicab Hill	Disk	5,- DM
Tennis	Modul	5,- DM
Timewise	Disk	5,- DM
Video Ordner XXL	Disk	5,- DM
Zumbaja	Disk	5,- DM

HARDWARE

Lightpen incl. PD-Software
12 mal vorhanden 25,- DM

Micro Print Interface
nur einmal vorhanden 50,- DM

Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen)
5 Einheiten 10,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht.

Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge.

ACHTUNG

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Solange der Vorrat reicht - Auslieferung nach Reihenfolge der Bestellungen



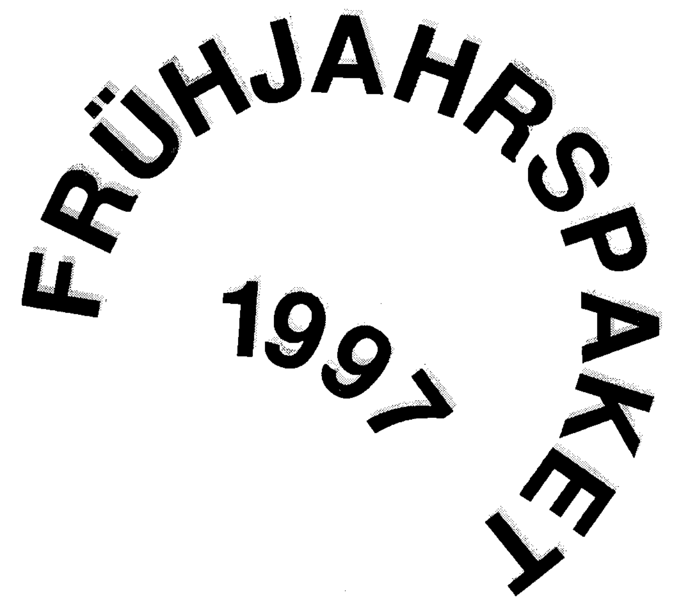
Sensationelle Preise !!!

Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

Nutzen Sie die Gelegenheit um Ihre Programmbibliothek zu vervollständigen.

Dieses Angebot ist nur in dieser Ausgabe, und ist gültig bis zum nächsten ATARI magazin.

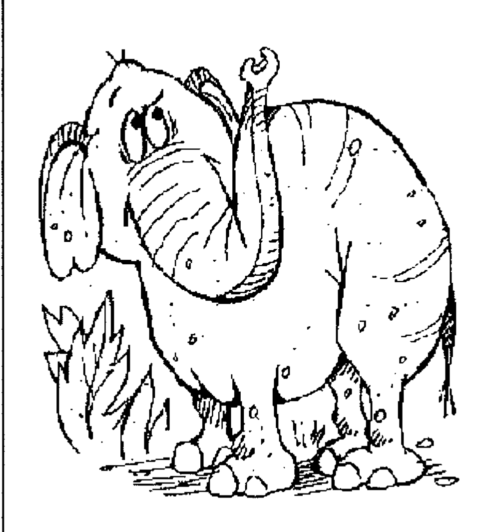
Also ran an die Software!



Name	Alle auf Disk	Preis
Adalmar		5,- DM
Alptraum		4,- DM
Antquest		5,- DM
Atomic Gnom		5,- DM
Bomber Jack		6,- DM
"C:"-Simulator		5,- DM
Cavelord		6,- DM
Der leise Tod		4,- DM
Design Master		5,- DM
Desktop Atari		9,- DM
Die Außerirdischen		5,- DM
Doc Wires Solitair Edition		5,- DM
Donald		7,- DM
Drag		5,- DM
Dredis		5,- DM
Dynatos		6,- DM
Enrico 1		5,- DM
Enrico 2		5,- DM
Fiji		4,- DM
FiPlus 1.02		5,- DM
GEM'Y		5,- DM
Gigablast		6,- DM
Glaggs it!		5,- DM
Graf von Bärenstein		5,- DM
GTIA Magic		5,- DM
Hunter		5,- DM
Im Namen des Königs		4,- DM
Invasion		4,- DM
KrIS		7,- DM

Name	Alle auf Disk	Preis
Laser Maze		6,- DM
Laser Robot		6,- DM
Lightraces		4,- DM
Logistik		5,- DM
Masic		7,- DM
Mega-Font-Texter 2.06		5,- DM
Minesweeper		5,- DM
Mister X		5,- DM
Monster Hunt		6,- DM
Mystik Teil 2		5,- DM
Oblitroid		7,- DM
Phantastic Journey 1		5,- DM
Phantastic Journey 2		5,- DM
Player's Dream 1		5,- DM
Player's Dream 2		5,- DM
Player's Dream 3		5,- DM
Print Universal 1029		5,- DM
Puzzledisk		4,- DM
Quick V2.1		9,- DM
Rubberball		4,- DM
S.A.M.		9,- DM
Schreckenstein		6,- DM
Shogun Master		6,- DM
Sogon		6,- DM
Soundmachine		6,- DM
TAAM		7,- DM
Taipei		4,- DM
Tecno Ninja		6,- DM
The Final Battle		5,- DM
Tigris		4,- DM

Name	Alle auf Disk	Preis
Videofilmverwaltung		6,- DM
VidigPaint		6,- DM
WASEO Designer		6,- DM
WASEO Grafinoptikum		6,- DM
WASEO Labouratorium		6,- DM
WASEO Publisher		6,- DM
WASEO Triology		6,- DM
Werner Flaschbier		4,- DM
Zebuland		6,- DM



Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/4827

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	AT 318	24,00
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00



Superangebote Seite 22-23

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Sammler und Software-Freaks!

Da sind wir wieder mit einer neuen Ausgabe der PD-Ecke im Atari-Magazin!

Auch wenn es in der letzten Zeit nicht all zu viele Neuerscheinungen gab, habe ich wieder einige PD's aus meiner Sammlung ausgegraben die man sich wirklich zulegen sollte!

Mega Demos #18

Den Anfang macht diesmal die neueste Disk der Mega-Demos Serie! Auf dieser Diskette findet Ihr gleich 8 kleine Demos, die wir uns schnell einmal ansehen!

CSS-Demo: Vielen Demofans ist der Copy-Service-Stuttgart sicher bekannt, und hier haben die Leutchen mal wieder gezeigt, daß sie reine Cracker sind, denn diese kleine Demo enthält 27 Musikstücke aus verschiedenen Spielen wie Panther, Draconus und Bruce Lee!

Die **Moonshadow-Demo** ist ebenfalls technisch nichts besonderes, spielt aber 3 Musiken und die Grafik ist auch nicht schlecht!

Die **Equilizer-Demo** zeigt uns einen Equilizer, der aus bewegten Röhren besteht. Dazu läuft noch 'ne nette Musik und das war's auch schon wieder!

Die **Sinus-Demo** zeigt eine bunte Sinus-Welle, die im Takt der Musik auf und ab schwingt, und das ganze in Gr. 15!

Etwas interessanter ist die **Universe-Demo**, die mit einem schön bunten Scroller und einem gelungenen Equilizer glänzen kann!

Die Gruppe TACF zeigt in ihrer ersten Demo nur **2 Scroller** und ein paar bewegte Sprites, alles in allem kein all zu gelungener Start für eine Democrew!

Technisch interessant ist die **Fuck You Demo**, in der uns 3 digitalisierte Herren nett animiert den Mittelfinger präsentieren! Die ideale Demo, wenn man dem Nachbarn etwas zu sagen hat!

Zum Schluß haben wir dann noch etwas für Since Fiction Fans, die englisch beherrschen! Die **Beta Lirae Tune Demo** ist nämlich nichts anderes als eine kleine SF-Geschichte, die nach und nach über den Bildschirm scrollt. Einziger Nachteil: Alles in Englisch!

So, das waren alle Demos. Mein Fazit zu dieser Disk: Technisch nicht all zu überzeugend, aber für Musikfans allemal interessant!
Best.-Nr. PD 353 7,- DM

Turtles Demo

Weiter geht's mit einer echt turtlemäßigen Demo, denn die Teenage mutant Hero Turtles Demo ist ein echtes Muß für alle Fans der Schildkröten!.



Offensichtlich hatte mal jemand vor die Turtles auch als Spiel auf den Atari zu bringen, denn bei der Demo handelt es sich um ein voll animiertes Intro, bei dem man neben unterschiedlichen Bildern auch die Schildkröten als waffenwirbelnde Sprites zu sehen bekommt. Dazu gibt's dann noch eine fetzige Musik. Leider wurde wohl nicht mehr als dieses Intro daraus, wirklich schade, die Sprites sind echt Klasse!
Best.-Nr. PD 354 7,- DM

Girls

Als nächstes haben wir das neueste Werk von Highlander-Soft anzubieten, und zwar eine Bildershow ganz besonderer Art! Bei den 17 Bildern handelt es sich um vom PC Konvertierte 256 Farben-Grafiken von netten Mädels, allerdings fast nur Gesichter! Trotzdem sind die Grafiken an sich schon eine kleine Sensation, denn bisher schien das Konvertieren von Farb-Grafiken fast unmöglich.

Einen kleinen Schönheitsfehler hat die Sache allerdings, die Grafiken werden in einem eigenwilligen Format angezeigt, das immer nur jede zweite Zeile als Grafik zeigt. Jedoch kann hier die hohe Auflösung einiges wieder gutmachen und aus einem Meter betrachtet sind die Mädels wirklich nett anzusehen! Für Grafikfans ist diese Disk auf jeden Fall zu empfehlen!

Es sei noch erwähnt, daß Highlander-Soft auf Wunsch eigene PC-Grafiken auf den Atari konvertiert!
Best.-Nr. PD 355 7,- DM

Run for it

Unsere nächste Neuvorstellung ist das Plattformspiel Run for it! Hier muß man mit einem kleinen Roboter durch ein weitverzweigtes Labyrinth von Plattformen jumpen und diverse Gegner abballern. Dabei sollte man aber nicht vergessen die hin und wieder in der Gegend verstreuten Batterien aufzusammeln, denn unser kleiner Robbi verbraucht eine ganze Menge Saft!

PD-Ecke von Sascha Röber

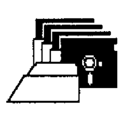
Run for it kann durch recht gute Grafik und präzise Steuerung überzeugen, und da man auch eine ganze Menge der seitenweise blätternden Bildschirme durchspielen muß, hat Run for it eine hohe Langzeitmotivation!

Wer Jump and Runs mag wird hier sicher auf seine Kosten kommen!
Best.-Nr. PD 356 7,- DM

Die Maurer + Trouble with the ...

Als nächstes habe ich eine kleine Bildershow für alle MAD-Leser!

Die Don Martin "Die Maurer" Bildershow ist ein kleiner Comic mit den berühmten doofen Don Martin Männchen, die sich diesmal als Maurer versuchen. Wie bei einer normalen Bildershow werden hier die einzelnen Comicbilder hintereinander gezeigt. Hat man alle Bilder gesehen und den Gag verstanden bekommt man zum Schluß noch ein paar Witze geliefert! Alles in allem recht witzig!



Als Zugabe gibt's auf der Rückseite dieser Disk noch das Spiel Trouble with the Bobble, bei dem man versuchen muß, eine Seifenblase durch Röhren voller spitzer Gegenstände zu steuern! Das hört sich zwar leicht an, ist aber in Wirklichkeit äußerst kniffelig! Das Spiel besitzt zwar keine besonders gute Grafik, kann aber trotzdem gefallen, weil man hier ordentlich ins Schwitzen kommt!
Best.-Nr. PD 357 7,- DM

Atari 800XL Demo

Jetzt geht's mal wieder mit einer Demo weiter, und zwar mit der Atari 800XL Demo! Diese Demo zeigt neben einem digitalisierten 800XL der sich munter auf dem Bildschirm dreht (man sieht also auch die Rückseite!) auch noch Digipics diverser Hardware und der Scrolltext gibt einige Informationen rund um den Atari und seine Hardware!

Leider hat diese Demo keine Musik, aber trotzdem ist sie recht interessant und gehört in jede gut sortierte Demosammlung!
Best.-Nr. PD 358 7,- DM

ZAHLENRÄTSEL

12	22	7	16	18	19	4	8	1		4	8 R	6
18	13		22	8	4	3	5	18	4	1	18 E	
7	4	13	21		3			2	7	18	20 H	16
7	16		7	8	9	5		22	10			18
14		2	3	4	16	16	14	8	22	21	23	20
21	22	3	5		16	7	3	4		4	4	8
12	12		21	10	18	10		10	4	7	14	18
22		7	11	18				9	6	6	18	8
15	18		20	3				20	10		10	17
18	20	18	8	3				3		5	18	9
3	8		10	9					10	7	8	6
	18	5		21				21		10	9	6
8		7		11	7	18	21	10	18		4	18
4	2	10		21		12	22	22	10			8

1	2	3	4	5
6	7	8 R	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18 E	19	20 H
21	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

More ML Games

So, den Abschluß unserer PD-Ecke bildet eine Diskette für die Spielefans! Auf der More ML Games Disk befinden sich sage und schreibe 10 Spiele in reiner Maschinensprache!

Der Anfang macht das Spiel **Deathzone**, ein flotter Encounter-Verschnitt, bei dem man mit einem Panzer auf Alienhatz geht!

Caverns of Death führt uns dagegen in ein Actionabenteuer mit Drachen und allem was so dazu gehört!

Kreisel heißt ein Spindizzy ähnliches Spiel für 2 Spieler, bei dem man versuchen muß mehr Punkte zu erreichen als der Gegner!

Wer gerne Honig mag kann sich als **Biene Maja** im gleichnahmigen Spiel auf die Jagd nach Nektar begeben.

Ceres bietet wiederum ballern pur, denn hier erlebt man zünftige Weltraumaction à la Asteroid mit sehr guter Grafik!

Arax ist ebenfalls Ballerfreude pur, denn hier heißt es mit einem Flieger über Bodenstationen hinweg zu fegen!

Paver ist ein etwas seltsames Ballerspiel für 2 Spieler, hinter dessen Sinn ich bisher noch nicht gekommen bin!

Einfacher ist es da bei **Spaceball**, denn dieses Tischhockeyspiel im Weltall macht schlicht und einfach Spaß. Dabei ist es egal ob man gegen einen Menschen oder den Computer spielt!

The final Fight ist dann mal wieder ein Ballerspiel der guten, alten Art. Feuer frei kann man da nur sagen!

Als letztes Spiel ist da noch **Hats**, ein etwas kopfloses Game bei dem man versuchen muß einen Kopf zum Hut zu steuern!

Action, Geschicklichkeit, auf dieser Disk ist einfach alles drauf was das Spielerherz begehrt!
Best.-Nr. PD 359 7,- DM

Ich hoffe Ihr habt das eine oder andere für Euch interessante dabei gefunden und sage Tschüß bis zum nächsten mal! Euer Sascha Röber

KLEINANZEIGEN!

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß

4. April



PC-XL WorkShop

Teil 1

von Stefan Lausberg

1. Einleitung

Viele von Euch haben wahrscheinlich noch neben ihrem ATARI 8-bit Computer einen PC als Zweitcomputer rumstehen! Damit dieser auch mal einen sinnvollen Nutzen bekommt, werde ich Euch in den nächsten Ausgaben des ATARI Magazins zeigen, was es für Möglichkeiten gibt, den PC zusammen mit dem ATARI einzusetzen! Als Basis dient dazu das Sio2PC-Interface, das den ATARI mit dem PC verbindet. Außerdem werde ich Euch die ganzen ATARI Tools, die es auf dem PC gibt, vorstellen!

2. Das Sio2PC Interface

Es gibt zwei Möglichkeiten, an ein Sio2PC Interface zu kommen! 1. Man baut es sich selber oder 2. man kauft es sich anschlußfertig für 40,- DM. Da ich kein Bastler bin, blieb mir nur die zweite Möglichkeit! Hat man nun ein funktionsfähiges Interface, braucht man nur noch in das eine Ende ein ATARI Sio-Kabel und in das andere ein PC Modemkabel einzustecken und schon kann es losgehen! Der ATARI bleibt erstmal aus, denn als Erstes muß man den PC booten. Dies sollte unbedingt DOS sein, den mit Windows läuft das Ganze aus Timing-Gründen nicht. Ist der PC hochgefahren, startet man nur noch das entsprechende Programm - als erstes besprechen wir das Sio2PC Programm, später verwenden wir APE - und schon kann es losgehen!

2.1. Die Möglichkeiten

Hat man den ATARI richtig mit dem PC verbunden, stehen einem mehrere Möglichkeiten offen:

1. Es ist möglich, Dateien vom PC zum ATARI und umgekehrt zu übertragen! Dies geschieht auf einfache Art und Weise mit Hilfe eines ATARI Programmes!

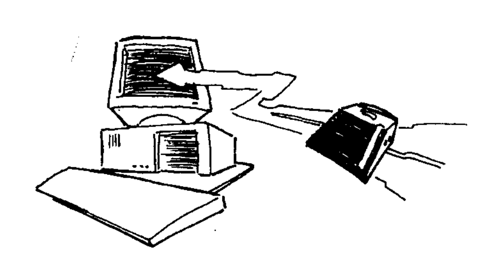
2. Man kann Texte vom ATARI über das Interface auf dem PC Drucker ausdrucken!

3. Ein PC-Modem kann vom ATARI genützt werden? Habe ich aber noch nicht ausprobiert!

4. Man kann mit Hilfe des Programmes bis zu 8 virtuelle Laufwerke auf dem PC erzeugen! Darum soll es auch im ersten Teil des Workshops gehen!

2.1. Virtuelle Laufwerke verwalten

Dies ist der große Vorteil des Sio2PC Kabels im Vergleich zum Turbolink o.ä.! Das Sio2PC Programm emuliert auf dem PC bis zu 8 ATARI Laufwerke, die dann am ATARI ganz normal über D1: - D8: angesprochen werden können!



Dabei werden die ATARI Laufwerke als DiskImages auf dem PC angelegt, d.h. der Inhalt der Diskette steht lediglich in einer Datei und kann auf der PC Festplatte beliebig kopiert, bewegt oder umbenannt werden. Das Programm ermöglicht es natürlich auch fertige DiskImages zu verwenden. Diese müssen im gängigen ATR-Format vorliegen!

Beispiel:

Manche von Euch kennen vielleicht die Pool CD-ROM mit über 2000 Programmen. Diese PD-Disks liegen alle im ATR-Format auf der CD. Anstatt jede Disk von Hand auf eine 5,25" Diskette zu konvertieren, oder einen ATARI Emulator zu verwenden, meldet man einfach die Disk direkt von der CD-ROM als Disk 1 an und schaltet den ATARI ein! Dieser bootet nun ganz normal, wie wenn eine echte Diskette im Laufwerk liegen würde. Ich denke, eine schnellere Möglichkeit gibt es wohl kaum.

Außerdem lassen sich größere Diskettenbestände hervorragend auf der PC-Festplatte archivieren und per Tastendruck starten. Das lästige Suchen fällt damit für immer weg! Hier spielt auch das Sio2PC seinen Vorteil gegenüber der Festplatte direkt am ATARI aus, denn die Anzahl der Bootdisketten, von denen man direkt booten kann, ist unbegrenzt. Ein weiterer Vorteil ist das schnelle Wechseln der Disketten.

Beispiel:

Wenn man ein Diskmagazin erstellt, braucht man einen Text-Editor, ein Grafikprogramm, ein DOS, die Magazindisk, eventl. einen Diskeditor, etc. Diese meldet man nun einfach als Disk 1-5 an und kann mit zwei Tasten beliebig von jeder Disk booten, indem man z.B. Disk 4 mit Disk 1 tauscht, usw. Das ewige Diskettenwechseln entfällt ebenso, wie das dauernde Suchen nach einem ganz bestimmten Programm!

So, das soll es für's erste Mal gewesen sein! In der nächsten Folge geht es dann mit der Praxis los! Vielleicht hat ja dann der eine oder andere auch ein Sio2PC Interface. Wenn jemand Fragen hat, kann er mir gerne schreiben:

Stefan Lausberg, Körschstr. 58, 70599 Stuttgart, E-Mail: lausberg-@studbox.uni-stuttgart.de

Bis dann

Stefan

Hardwaretest

Coleco-Zehnertastatur

Hallo Leute!

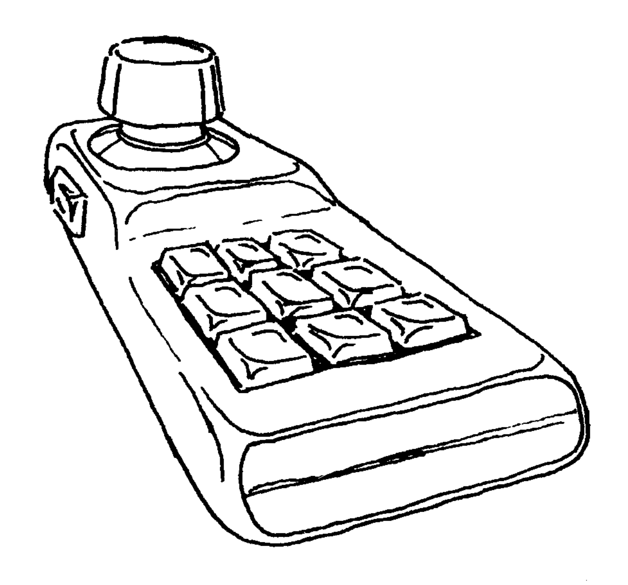
In dieser Ausgabe habe ich wieder etwas neues aus dem Hause AMC zum Testen! Sicher kennen viele von Euch die von Atari produzierte Zehnertastatur, mit der man sehr schnell und bequem Datazeilen und so etwas schreiben kann.

Leider ist die originale Zehnertastatur heute kaum noch zu bekommen, und dabei sind doch in letzter Zeit eine ganze Menge Programme auf den Markt gekommen, die eine Zehnertastatur unterstützen oder gar vorraussetzen! Was also tun? Auf diese Software verzichten? Nein, denn wie gesagt gibt's ja jetzt die Colecotastatur hier bei Power per Post für schlappe 20,- DM zu kaufen!

Doch die Coleco-Tastatur hat noch einen Vorteil, sie ist nämlich auch ein voll funktionsfähiger Not-Joystick! Warum nur ein Not-Stick? Nun, der Joystick befindet sich am oberen Ende der Tastatur in Form eines nur etwa 5 cm hohen Hebels mit einer Plattform für den Daumen. Komplexe oder sehr schnelle Manöver sind mit dieser Steuerung einfach nicht drin und auch die beiden Feuertasten an den Seiten der Tastatur spielen bei zu viel Action nicht mehr so richtig mit, aber für ein kleines Spiel zwischendurch kann man die Stick-Funktion schon gebrauchen.

Kommen wir zur Tastatur: Wenn man die Original Atari-Tastatur sieht, denkt man gleich an eine Schreibmaschine. Die hohen Tasten sind leicht zugänglich und schnelles Tippen nur eine Frage der Übung.

Bei der Coleco-Tastatur ist dies etwas anders. Hier ist jede Taste tief in einem Plastikrahmen eingebettet. Gut, dadurch trifft man immer die richtige Taste, aber die Tippgeschwindigkeit wird doch enorm gebremst. Im Grunde genommen ist hier nur die 1-Fingerdurchschlag-Taktik möglich. Allerdings hat die Coleco-Tastatur auch ihre Vorteile, das Teil ist nämlich so solide, daß man schon 'nen Hammer braucht um es zu demolieren!



Fazit: Wenn man keine echte Atari 10er-Taste mehr bekommen kann ist man mit der Coleco immer noch gut bedient, auch wenn man mit diesem Teil nicht ganz so gut arbeiten kann wie mit der Atari-Tastatur. Der Preis von ca. 20,- DM geht in Ordnung, allerdings ist zu bemängeln, daß zumindest meinem Testobjekt keine Software zur Unterstützung der Tastatur beilag! Vielleicht hat Armin diese ja schlicht und einfach vergessen!

Allerdings brauchte ich nicht lange suchen um ein kleines Testprogramm in meiner Softwaresammlung zu finden! Nach ein paar Minuten wilden Tippens war ich dann endgültig davon überzeugt, daß die Tastatur gut funktioniert und wirklich so solide ist wie ich es vermutet hatte!

Meine Wertung 1=mies 10=super!

****

* Hardware	8	*
* Bedienbarkeit	7	*
* Preis/Leistung	7	*
* Gesamt	7	*

****

In letzter Sekunde eingetroffen!!!

Atari 8-Bit-Messe

in Schreiersgrün (bei Zwickau). Eine Karte wurde bereits einmal im ATARI magazin abgedruckt.

Termin Samstag, den 15.3.97. Für Händler ist die Halle ab 8.30 Uhr offen, für Besucher ab 10.00 Uhr. Der Eintritt beträgt die "symbolische Mark". Eine Standgebühr wird nicht erhoben, eine "Spende" zum Schluß ist erwünscht.

Nähere Informationen gibt es bei:

Markus Römer, Schiefersteinstr. 10, 55606 Kellenbach, Tel. 06765/960046, Fax 06765/960047.

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

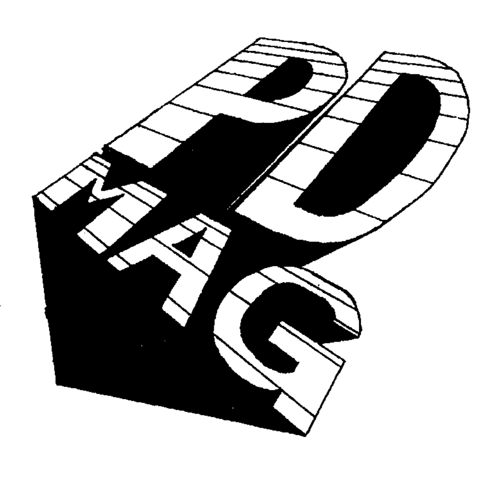


PD-MAG 2/97

Hallo Atari-Fans!

Schon wieder sind 2 Monate vergangen und das heißt, es ist wieder Zeit für ein neues PD-Mag!

Eigentlich waren wir mit der letzten Ausgabe ja ganz gut ins neue Jahr gestartet, aber diesmal haben sich das PD-Mag Team und eine wirklich erfreulich große Zahl der Leser noch mehr ins Zeug gelegt als je zuvor und heraus kam ein Mag, das wirklich bis zum letzten Sektor vollgestopft ist mit Informationen, Softwaretests, Tips und anderen lesenswerten Texten!



Ich weiß es jetzt nicht ganz genau, aber es kann sein, daß wir diesmal an der 200 Bildschirmseiten-Grenze angelangt sind, also ein echter Rekord!

Ach ja, ganz nebenbei gesagt gibt es das Power per Post PD-Mag nun seit genau vier Jahren! Aus diesem Grund habe ich auch bei der PD-Soft wieder tiieefff in die Trickkiste gegriffen und nur das Beste für Euch herausgesucht!

Die Anwender unter Euch dürfen sich auf den **CSM-Texteditor**, das wirklich gute Filekopierprogramm **B-Copy** und den Diskmonitor **"Disk Master"** freuen!

Aber auch die Demofans kommen nicht zu kurz, denn mit den Demos **Moonshadow** und **Equilizer** kommen nette Grafik- und Soundeffekte auf Euch zu! Wer nur Musik mag wird sich sicher über die **CSS-Sounddemo** freuen, die gleich 27 Melodien aus verschiedenen Spielen beherrscht!

Neue Sounds kommen dann noch in Form der **Sounddemos MC** und **Fadface** hinzu! Diese Musiken stammen aus einer Demo-Party die letztes Jahr in Polen stattfand!

Nach all der Musik ist es jetzt Zeit für ein paar nette Spiele!

Den Anfang macht das gute Plattformspiel **Run for It**, in dem man gegen die Uhr und gegen Hindernisse ankämpfen muß!

Ebenfall ein Plattformjumper ist das Spiel **Cloudhopper**.

Wer lieber etwas mehr Action haben möchte sollte sich mal **Mazewar** ansehen, denn hier kämpfen 2 Magier in einem Labyrinth um Ihre Haut!

Ebenfalls actionreich ist die Weltraumballerei **Parallax**, bei der man ein Raumschiff innerhalb eines Rasters vor der Vernichtung bewahren muß.

Das kleine Spiel **Smasher** sorgt nach so viel Balleraction für ein wenig Entspannung und danach bleibt uns nur noch eine **Sampler-Sounddemo,** die ich ganz bewußt bis zum Schluß aufgehoben habe!

Hier werden nämlich nostalgische Gefühle an die große Zeit der Ataris geweckt, denn die Demo spielt den kompletten Text der damaligen Atari-TV Werbespots!

Texte satt, jede Menge Spiele, noch mehr Musik und obendrauf ein paar sehr gute Anwenderprogramme - und fertig ist der PD-Mag Jubiläums-mix!!!

Tja, und wenn Ihr jetzt wirklich noch am überlegen seid, ob Ihr dieses Mag bestellen wollt oder nicht, dann kann ich Euch glaube ich nicht mehr helfen!

Für alle, deren Entscheidung feststeht kommt hier die Bestellnummer!
Best.-Nr. PDM 297 DM 12,-

PS: In der letzten Ausgabe hatte ich vergessen ein File das zum Spiel Amnesia gehört mit auf die Disk zu kopieren. Dieses File findet Ihr ebenfalls auf dieser Ausgabe! (Einen herzlichen Dank an Dieter Gretzschel, der mich auf den Fehler aufmerksam gemacht hat!)

Sascha Röber

SYZYGY 2/97

Das neue Jahr ist schon wieder fast zwei Monate alt und während Ihr Euch in die närrischen Tage gestürzt habt, entstand hier eine neue Ausgabe des SYZYGY's. Nachdem der Spaß jetzt wieder vorbei ist, hoffe ich, daß der eine oder andere mal wieder Zeit findet, etwas für seinen kleinen Atari zu tun und z.B. ein Programm oder ein paar Texte für eins der vielen Magazine zu schreiben!



Das SYZYGY gibt auch im neuen Jahr nicht auf und versorgt Euch weiterhin mit Texten aus allen Bereichen rund um unseren kleinen Computer. Es gibt wieder jede Menge Texte, Infos und Programme rund um unsere 8-bit Computer! Wie immer ein bunte Mischung aus diesen Themen:

Aktuelle News aus allen ATARI 8-bit Bereichen! Die Auflösung der Fragebogen Aktion und eine kleine Überraschung! Weiterhin gibt es aktuelle Infos aus dem Internet und auch dieses Mal stelle ich Euch wieder ein paar Seiten im Internet vor!

Natürlich fehlen auch die gewohnten Serien wie z.B. die Problemecke und die Public Domain Ecke nicht! Auch außerhalb der kleinen ATARI's gibt es wieder einiges zu lesen! In der Star Trek Corner gibt es neue StarTrek Infos und in der Film Corner geht es dieses Mal um 'High School High'! Wie immer gibt es natürlich auch wieder die Witze!

Auf der zweiten Seite der Diskette gibt wie gewohnt ein leckeres Stück Public Domain Software.

Ich wünsche Euch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald

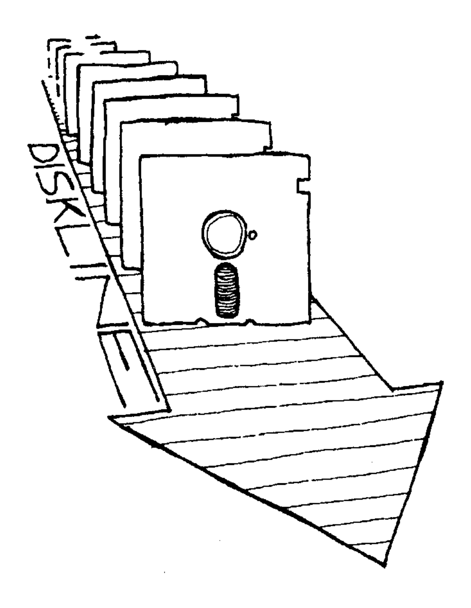
Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)
Best.-Nr. AT 359 DM 9,-

DISK-LINE 45

Die neue Software-Rakete aus dem Hause Rätz ist fertig und zündet mit echt interessanter Software-Power: Mit dem **RATE-FRAGESPIEL** können Sie wieder Ihr Wissen testen oder dazulernen und Ihre Freunde verblüffen, denn es erwarten Sie erneut 80 Fragen quer aus verschiedenen Wissensgebieten mit jeweils einer oder mehreren richtigen Antworten auf Sie!

Selbstverständlich kann man das Programm mit Joystick und Tastatur gleichzeitig bedienen und bekommt am Ende auch eine Auswertung präsentiert.

Wer es lieber etwas direkt auf ein Thema bezogen hat, der kann sich gleich am **DEUTSCHLAND-STAEDTERATEN** versuchen. Hier können Sie auf einer Karte 24 deutsche Städte anwählen und müssen dann den Namen, das Bundesland, den Stadtstatus (Hauptstadt / normale Stadt) und die Einwohnerzahl nennen. Dafür kassieren Sie entweder Punktgewinne oder Punktabzüge, und am Ende erwartet Sie dann eine kleine Auswertung.



Actionfans werden dagegen bei **SPY-PLANE** auf ihre Kosten kommen, denn hier hat man als Spion in einem Flugzeug eine Höhle mit allerhand Laserkanonen, Felsvorsprüngen, Raketenwerfern und anderen hinderlichen Schwierigkeiten zu durchfliegen.

Auch demomäßig ist wieder etwas dabei, so kann man die **VORTEX-DEMO** bewundern, die eine schöne Strudel-Animation in Graphics 10 zeigt.

Und Musik- und Samplerfans können dann den Sampler **SAMPI** ausprobieren, der auch gleich drei gepackte digitalisierte Samples zum Abspielen bereithält und sogar eine Einstellung der Geschwindigkeit besitzt.

Wie man sieht, ist hier für eine neue Runde mit Spaß am Entdecken und Ausprobieren mit dem XL/XE gesorgt! Also kann das Motto nur heißen: Ran an den Speck und sofort zulegen!

Achtung! Software-Notstand, Ebbe, Trockenkatastrophe, all das trifft auf die derzeitige Nulleinsendungssituation für die DISK-LINE zu. Bitte schickt doch wieder mal etwas ein, damit die Diskette auch weiterhin etwas von Lesern für Leser bleibt und neue Überraschungen bereithalten kann!
Best.-Nr. AT 360 DM 10,-

Thinker

(c)1992 by Mirage

von Markus Römer

Ihr wollt Euch Euer Gehirn zermartern? Ihr wollt, daß eine Brezel, verglichen mit Eurem Gehirn, wie eine Gerade wirkt? Ihr wollt kleine, wie verschmorte Chips riechende Wölkchen über Eurem Kopf haben? Dann seid Ihr genau richtig, denn mit "Thinker" stelle ich Euch ein Spiel vor, das Euren IQ auf den Prüfstand stellt. Was für "Eureka" gilt, gilt in gleichem Maße für dieses Spiel!

"Thinker" liefert Euch im Grunde genommen gleich zwei Spiele auf einmal (eins mehr, und es wäre eine Kinderüberraschung...). Deshalb möchte ich Euch die beiden Werke der Gruppe "Opacus" getrennt vorstellen:

Da wäre als erstes "Kostka Rubika" zu erwähnen. Kennt Ihr den Namen "Rubik"? Das ist dieser (ich glaube, er ist ein Tscheche), der diese verrückten Spiele erfindet, und seine berühmteste Erfindung ist dieser bunte Würfel, den manche in einer knappen halben Minute lösen, und der andere wochenlang zur Verzweiflung bringt. Dieses Gerät haben die Programmierer auf dem XL zumindest zweidimensional umgesetzt. Damit ich heute nicht wieder zu früh ins Bett komme, versuche ich Euch die Sache zu erklären:

Links sieht man wieder das Gebilde, das es zu kopieren gilt. Dieses Feld besteht genau wie das rechts aus neun mal neun kleinen Quadraten. Leider ist die schöne Ordnung von links rechts vollkommen durcheinander geraten. Die Aufgabe in diesem ersten Level besteht darin, neun Quadrate mit Muster in der Mitte des Feldes zusammenzusetzen, also etwa so:

+++++++++
+++++++++
+++++++++
+++***+++
+++***+++
+++***+++
+++++++++
+++++++++
+++++++++

Verändern kann man die rechte Seite, indem man Reihen oder Spalten mit dem Cursor anklickt. Dann nämlich "rotiert" diese Reihe/Spalte um drei Felder weiter. Und durch geschicktes Rotieren sollte man das links vorgegebene Muster auch hinbekommen.

Das erste Level ist noch relativ einfach zu lösen. Aber spätestens in Runde zwei bemerkt man, auf was man sich eingelassen hat. Hier gibt es nämlich zwei Neuner-Felder, die auch noch aus verschiedenen Motiven zusammengesetzt sind, also etwa so:

++++++***
++++++***
++++++***
+++++++++
+++++++++
+++++++++
XXX++++++
XXX++++++
XXX++++++

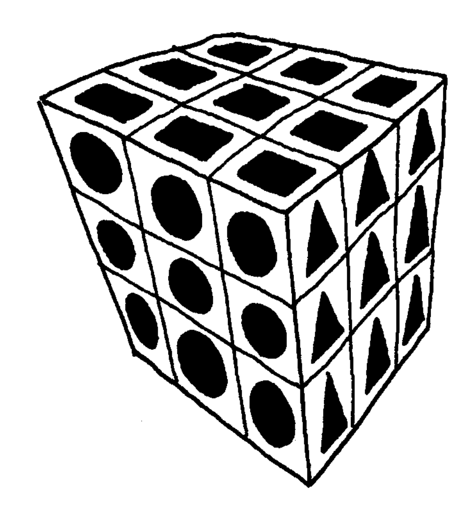
Daß diese Sache jetzt langsam etwas schwieriger wird, versteht sich von selbst.

Also Freunde, "Kostka Rubika" ist ein "Gehirn-Killer" wie er im Buche steht! Im Strafgesetzbuch! Mörderisch! gut!

Den Namen des zweiten Spiels kann ich Euch leider nicht sagen, denn der klang dermaßen polnisch, daß meine linguistischen Fähigkeiten ihren... Dings... naja, auf jeden Fall: ...aufgaben.

Dieses Spiel zu erklären dürfte dagegen etwas einfacher sein:

Wohl jeder kennt diese kleinen Taschenpuzzles, die man von Banken und Versicherungen als Werbegeschenk bekommt: In einem Plastikrahmen stecken z.B. 15 Quadrate mit Bruchteilen eines Bildes, ein Platz ist frei. Jetzt muß man durch dauerndes Verschieben der Teile das Bild richtig zusammensetzen. Und wer scharf nachdenkt, weiß, wo das größte Problem liegt: Wenn 14 Teile richtig liegen - will man Nr. 15 noch unterbrinegn, macht man sich fast zwangsläufig drei bis vierzehn andere wieder durcheinander...



So, jetzt wißt Ihr, was Euch spielerisch erwartet! Und sonst? Nun, der erstaunt und etwas ratlos blickende Albert Einstein mit dem Zauberwürfel auf dem Cover scheint es zu bemerken: Das Spiel ist sehr gut. Der Sound im Titelbild und im Spiel klingt klasse (kommt von Jakob Husak), die Grafik zu Beginn ist Demoverdächtig (nicht stark animiert, aber schön bunt), und in den beiden Games sieht die Sache auch gut aus: zwar nur verschiedene Grüntöne auf schwarz incl. einem rosa Cursor-Pfeil, aber trotzdem wirkt die Sache einwandfrei.

Summa summarum: "Thinker" ist ein ausgezeichnetes Denkspiel. Wer Lust hat, sich so richtig gehirnmäßig auszutoben, sollte sich "Thinker" zulegen. Und am besten "Eureka" gleich dazu. Oder eines von beiden. Welches besser ist, wage ich nicht zu beurteilen!

Grafik : 2 - 2+ (klasse Titelbild)
Sound : 2
Spielspaß : 2+
Gesamt : 2+

Best.-Nr. ATM 56 DM 24,90

Eureka

(c)1993 by Mirage

von Markus Römer

"Heureka, ich hab's gefunden!" So schrie vor ein paar tausend Jahren irgendein griechischer Gelehrter - ich glaube, es war Archimedes -, als er in der Badewanne sitzend das Prinzip der Schwerkraft kapiert hatte. Ob dieser Mann zuvor Bohnen gespeist hat, ist bis heute nicht 100%ig erwiesen.

Ein paar tausend Jahre später schallt derselbe Ausruf aus einem Wohnzimmer in Kellenbach/Rheinland-Pfalz/ Deutschland/Europa. Dabei handelt es sich aber nicht um das Spiel an sich (das habe ich ohne größere Probleme aus meiner Kiste geholt), sondern um ein weiteres Level desselben.

Genug geplappert! Eureka ist ein nicht mehr ganz neues und auch nicht völlig unbekanntes Spiel, das aber in letzter Zeit in Deutschland nicht zu bekommen war. Deshalb hier mein Test.

Das Spielprinzip von Eureka gibt's schon länger, aber fragt mich bitte nicht, wie das Urspiel hieß! Klax,

Klagg's it, oder so... Auf jeden Fall geht es darum, ein vorgegebenes Bild nachzuformen, allerdings mit genauen Spielregeln. Ok, ok, ich merke schon, ich bekomme Probleme mit dem erklären.

Also:

Ihr nabt beispielsweise folgendes Muster auf dem Bildschirm:

1 1 1

1 1 1

1 1 1

Jetzt bewegt Ihr Euren Cursor auf die mittlere Eins und klickt sie an. Dann verändern sich die Zeichen folgendermaßen:

1 2 1

2 3 2

1 2 1

Im Klartext: Das angeklickte Feld "mutiert" zwei Stufen weiter, die direkt angrenzenden Felder um eines. Im Spiel handelt es sich selbstverständlich nicht um Zahlen, sondern um verschiedene Muster, die am oberen Bildschirmrand angezeigt werden. Und hat man die "Reihe" durch, macht's "Peng", und der oder die Stein(e) verschwinden mit einer kleinen Rauchwolke.



Und auf diese Weise soll man ein links vorgegebenes Muster rechts nachbilden. Ich hoffe, jetzt könnt Ihr Euch vorstellen, wie das Spiel ungefähr abläuft. Es ist also ein reinrassiges Denkspiel. Nun, und wie sieht es mit der Umsetzung aus?

Grafik: Das ganze Spiel ist in edlen Bronzetönen gehalten, alles ist ordentlich gepixelt, die Pfeilsteuerung läßt keine Wünsche offen. Noch Fragen? Also grafisch ist das Spiel hervorragend gelungen.

Sound: Während des Spiels, im Titelbild und im kurzen Game-Over-Screen laufen verschiedene Musiken, alle klingen sofort polnisch, alle sind wirklich gut.

Fazit: Eureka ist ein sehr gut gelungenes Denkspiel, das flott von der Hand geht und immer nach einem Level "mehr" schreit. Wer keine Denkspiele mag, wird natürlich auch hiermit keinen großen Spaß haben, aber meines Erachtens sollte sich JEDER das Spiel "Eureka" einmal anschauen.

Grafik :	2+
Sound :	2
Spielspaß :	2+
Gesamt :	2+

Best.-Nr. ATM 57 DM 24,90

Incydent

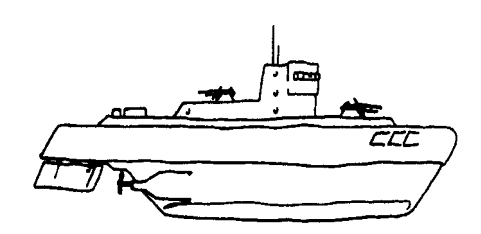
(c) by LK Avalon

von Markus Römer

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, in den unendlichen Tiefen des Meeres zu schippern, mit knapp werdenden Luftreserven, lauter toten Kameraden rings umher, ohne, daß sich das U-Boot irgendwie steuern lassen würde? Wer sich immer schon einmal selbst "Herr Kaleu!" nennen wollte, und keine Angst vor großen Tiefen hat, für den ist "Incydent" genau das Richtige.

Wie nämlich der Name schon sagt (engl. "Incedent" heißt soviel wie "Zwischenfall"), versetzt einen dieses Spiel in eine Extremsituation. Und das liegt ausnahmsweise nicht nur an den polnischen Texten, die dieses Spiel mit sich bringen.

Ehrlich gesagt hatte ich nicht viel von "Incydent", als ich es vor einiger Zeit in meiner Floppy hatte. Zwar bin ich ein wenig durch die Screens gelaufen, habe wohl auch ein oder zwei Dinge aufgehoben, aber das war's auch schon. Daher war mein Urteil schnell gefällt: Schönes Spiel, aber für mich unbrauchbar.



Jetzt hat sich die Situation gedreht: Dank Helmut Weidner habe ich inzwischen eine Karte von Incydent, und weiß auch, wie es funktionieren soll, nur leider habe ich das Spiel nicht mehr! Ich hatte meine ein oder zwei Exemplare verkauft, und jetzt warte ich auf die neue Sendung aus Polen. Daher kann ich das Spiel auch nur bedingt beschreiben.

Also, in Kurzfassung: Auf dem Cover sieht man eine kleine Unterwasserwelt mit Fischen, Seetang, und was sonst noch so dazugehört. Vom Spiel selbst weiß ich noch, daß die Grafik wirklich gut war: Die Spielfigur war gut zu erkennen, ebenso die Umgebung. Zum Beispiel hingen deutlich sichtbar irgendwo Taucheranzüge an der Wand, an einer anderen Stelle stand ein Atemgerät im Gang. Also grafisch habe ich das Spiel in guter Erinnerung. Soundmäßig hat sich dagegen meines Wissens wenig bis gar nichts getan.

Soweit hätten wir also eines der berühmt-berüchtigten 08/15-Polenspielen, die gut aussehen, aber nix bringen oder frustrierend schwer sind. Aber dank Helmut Weidner weiß ich jetzt mehr!!!

Zum Beispiel weiß ich jetzt, daß ein U-Boot breiter ist, als man denkt. Man kann darin nämlich nicht nur nach links und rechts rennen und hoch und

AM - Oldie-Ecke

runter klettern, nein, man kann auch nach VORNE und nach HINTEN gehen. Diese Tatsache war mir netterweise verborgen geblieben, sie gibt dem Ganzen dann auch den entscheidenden Kick.

So scheint nämlich "Incydent" wirklich ein interessantes Spiel zu sein, denn schon kann es etwas verwirrender werden, im U-Boot hin und her zu schnurren. Ich hoffe, daß die Spiele inzwischen oder bald da sind, wenn ihr den Text lest, damit ich die Sache einfach 'mal ausprobieren kann!

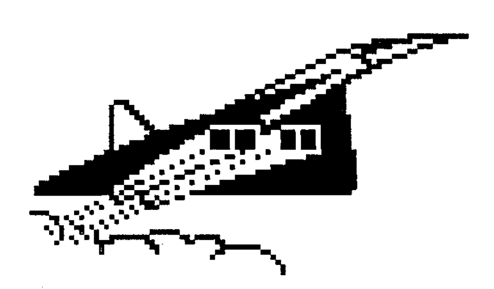
Fazit: Eben dieses gibt es diesmal nicht, da der Test zu sehr auf "Fremdwissen" basiert! Aber die Infos von Helmut und meine Erinnerungen bringen mich zu dem Schluß, daß die Anschaffung "Incydent" wohl auf keinen Fall ein Fehler ist.

Best.-Nr. ATM 58 DM 24,90

Oldie Ecke

F-15 strike Eagle

Oh Mann, was waren das noch für glückliche Zeiten, als Firmen wie Microprose noch Spiele für den kleinen Atari auf den Markt brachten und was hatt die Welt damals über die schnelle Vektorgrafik der Atari XL-Version gestaunt!



Heute sind Spiele mit Vektor-Grafik zwar schon ein alter Hut, aber diesen Klassiker-Flugi legt man doch tatsächlich auch heute noch öfters in die Floppy, und dies nicht wegen der Strichlein-, Klötzchen-Vektorgrafik, nein, man kramt dieses Game immer dann heraus, wenn man mal so richtig Lust auf einen zünftigen Luftkampf hat, Bomben auf Geschütze und Flugfelder werfen und ins schwindeln geraten möchte, wenn man einen Immelmann mit Schraube fliegt um einen Gegner abzuschütteln!

Ja, auch wenn F-15 eine wirklich gelungene Simulation ist, ist es doch genauso gut ein Actiongame, denn in den 10 Missionen geht's doch schon recht heiß zu. Dabei sind die Grafik und auch die FX nicht gerade weltbewegend, es ist wirklich nur das Gefühl, selbst im Cockpit zu sitzen, das F-15 zu etwas besonderem macht!



Wer noch keinen guten Flugsimulator sein Eigen nennt, sollte auf F-15 Strike Eagle mal ein Auge werfen, meiner Meinung nach ist es der beste Flugsimulator für unseren kleinen Atari überhaupt!

Meine Wertung:

****

• Grafik	6	*
• Sound	6	*
• Realitätsnähe	9	*
• Motivation	9	*
• Gesamt	8	*

****

SYZYGY 1/97

Stefan hat die erste Ausgabe seines Textmagazins im neuen Jahr fertiggestellt. Nun wird man also sehen können, wie sich das SYZYGY weiterhin entwickeln wird und kann mit Spannung die Diskette ins Laufwerk schieben und booten.

Titelbildfans werden allerdings auch diesmal vergeblich auf ein Bild am Anfang warten müssen, denn es erscheint wieder keins. Den Grund dafür kann man gleich in Stefans Vorwort lesen, dort schreibt er nämlich, daß es bei ihm Schwierigkeiten beim Konvertieren von PC zu XL-Bildern gegeben habe. Daneben bedankt er sich noch bei allen Lesern, die ihm bisher die Treue gehalten haben, und kündigt an, daß er trotz des Ausscheidens von Markus Rösner nicht aufgegeben werde. Außerdem empfiehlt er noch den XL-Softwareemulator namens "Rainbow" für den PC, wovon später noch die Rede sein wird.

Nach dieser schwungvollen Einleitung und der üblichen Impressumsrubrik kommt man gleich wieder zu den "Credits", wo man diesmal allerdings nur in großen Buchstaben NO CREDITS lesen kann. Es gab also offenbar keine Leserbeiträge. Gleich darauf sieht man etwas Altbekanntes wieder, nämlich die Fragebogenaktion, die hier angeblich zum letzten Mal aufgeführt wird. Nun, einen Fragebogen mehr müßte Stefan nun erhalten haben, da ich mich auch an der Aktion beteiligt habe. So kann man nun gespannt sein, was wohl bei der demnach wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe stattfindenden Auswertung herauskommen wird.

Bei den News sind dann tatsächlich zwei Neuheiten zu finden, wobei eine davon ja nicht mehr ganz so neu ist. Stefan gibt hier bekannt, daß es zwei FTP-Server in Polen mit viel XL/XE-Software gibt (das ist vor allem für Internet-Nutzer interessant), und daß der Rainbow XL-Emulator den ATARI 400, 800 XL und 130 XE nahezu perfekt simuliert. Teilweise konnte man ja auch schon etwas über dessen wirklich erstaunliche Fähigkeiten im ATARImagazin lesen.

Mehr steht dann wieder im Bericht über die ABBUC-JHV, nämlich neben der Geschichte von Stefans Zu- und Abreise, daß dort auch einige Neuheiten vorgestellt wurden, nämlich das IDE-Interface, mit dem man Festplatten an den XL/XE anschließen kann (und somit nicht mehr die teure Black Box benötigt) und eine Turbo-Karte mit einem 6502-kompatiblen Prozessor, der um einiges schneller war als der beim XL/XE vorhandene. Viel mehr zu lesen gibt es leider nicht, und so ist der Bericht doch ein

wenig kurz ausgefallen, etwas mehr Ausführlichkeit wäre hier nicht schlecht gewesen, da diese JHV doch zu einem sehr wichtigen Ereignis für alle ATARI 8-Bit-Fans geworden ist.

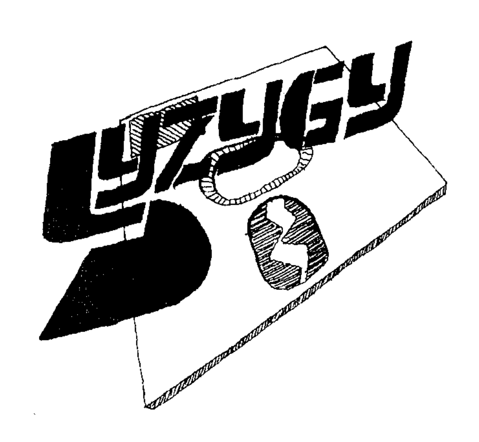
In der Problem-Rubik fragt Stefan nach Lesern, die wie er beim SIO2PC öfter kein zweites Laufwerk ansprechen können. Wer also dieselbe Schwierigkeit auch hatte, kann ihm hier mal eine Mitteilung schicken.

Beim Wettbewerb hat sich nichts Neues getan, hier gilt es noch immer, das Spiel "17+4" auf dem XL/XE zu programmieren, wobei man auch gegen den Computer spielen können sollte. Der Computergegner muß dabei allerdings keine große Intelligenz besitzen. Auch in der PD-Ecke dreht sich noch immer alles um Stefans CD-Projekt, also das Brennen von XL-PD-Software samt Inhaltsverzeichnis auf eine CD. Er hat zwar darauf bisher noch keine Meldung erhalten, will es aber nach eigener Aussage so oder so durchführen und bittet nochmal darum, daß sich Interessierte doch mal bei ihm melden sollten.

Das Leserforum blieb auch diesmal ungenutzt, weshalb Stefan sich mit einem knappen Kommentar begnügt, daß diese Rubrik wohl das letzte Mal dabei gewesen sein wird. Noch knapper wird es dann bei den Leserbriefen, dort steht nämlich schlicht und ergreifend "NICHTS". Und somit gibt es in dieser Ausgabe von Seiten der Leser leider keinen weiteren Kommentar, was man ja auch schon durch die "Credits" ahnen konnte.

Das macht sich dann auch bei den Kleinanzeigen bemerkbar. Hier steht nämlich nach wie vor die alte Anzeige von Robert Kern. Es hat sich also auch hier nichts geändert.

Danach kündigt Stefan die OVERMIND DEMO als Software auf der Rückseite an, die teilweise bisher noch nie gezeigte Tricks und außerdem Plasmaeffekte, Vektorgrafik usw. bieten soll. Hier scheint es allerdings kurzfristig eine Änderung gegeben zu haben, denn bootet man die zweite Seite, sieht man kurz darauf ein Game-Dos, aus dem die einzelnen Demos gebootet werden müssen. Diese sind allerdings keine zusammenhängenden Abschnitte, sondern einzelne Demos wie die STRANGE MOUNTAINS DEMO, die UNITE DEMO und zwei weitere Digi-Sound-Demos bekannter Pop-Lieder. Trotzdem kann man sie sich gut ansehen, denn besonders die ersten beiden Demos bieten wieder eine nette Unterhaltung in guter Qualität.



Es folgt die Rubrik "ATARI XL/XE-Homepage", und hier bekommt man doch recht Verwunderliches zu lesen, denn Stefan meint hier, weil ja angeblich keiner mehr Lust hätte, seine Zeit für den XL/XE zu opfern, hätte er auch keine mehr und die Homepage daher komplett herausgenommen. Wenn er wieder Lust und Zeit hätte, dann würde er sie vielleicht überarbeiten.

Dies ist nun doch etwas sehr seltsam, denn wenn man schon keine Zeit hat, dann ist es doch eigentlich nicht nötig, gleich alles wegzunehmen, statt sich eine Kopie davon zu machen und diese dann zu überarbeiten, da es ja sicher Leute gibt, die sich die Seiten im Internet immer noch ganz gern anschauen. Ob das nun die richtige Maßnahme ist, um den XL/XE zu unterstützen, bleibt zumindest zweifelhaft.

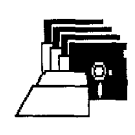
Mehr Positives bietet dann der nächste Text, hier gibt Stefan die Adressen der FTP-Server in Polen bekannt. Diese sollen nach seiner Aussage sogar kommerzielle Spiele enthalten. Das bedeutet, daß jeder, der sie herunterlädt, das Original-Spiel besitzen muß, weil es sonst automatisch eine Raubkopie wird.

Interessantes steht dann auch in der nächsten Rubrik, hier wird über zwei PC-Tools informiert, einmal ADIR, mit dem man sich den Inhalt von den Emulatordateien ATR und XFD ansehen und einzelne Programme daraus auch herausholen kann, sowie XF-D2ATR, das wie im Namen schon zu erkennen eine Konvertierung vom XFD ins ATR-Format ermöglicht. Wer sich für diese Tools interssiert, kann sich auch gleich an Stefan wenden.

Im Text danach wird der Rainbow-Emulator genauer unter die Lupe genommen, wo bis auf den Sound alles fast 1:1 emuliert werden soll. Stefan erklärt hier nicht nur seine Fähigkeiten, sondern berücksichtigt auch die Leistung der Shareware- und der Vollversion (einiges ist nämlich nur bei der Vollversion vorhanden oder funktionsfähig).

In der Hardware-Ecke schreibt Stefan dann, er habe einige Schaltpläne erhalten (leider sagt er nicht, von was) und wer Interesse daran hätte, solle sich doch an ihn wenden, aber es müßten schon genug Leute sein, da es sich sonst nicht lohne, sie aufzubereiten.

Es folgen nun wie immer die Rubriken, die nicht direkt etwas mit dem XL/XE zu tun haben. So erklärt Stefan im Internet-Corner das "http"-Protokoll, wie so eine Adresse aussieht, was es mit den Endungen auf sich hat und warum man ein Betrachtungsprogramm braucht.



Die Film-Corner beschäftigt sich mit dem Film "Dragon Heart", in dem es um ein Fantasy-Abenteuer geht, wo ein Ritter zusammen mit einem Drachen (welcher fast ganz mit Hilfe von Computeranimation in den Film eingebaut wurde) gegen einen Tyrann kämpfen muß und der nach seiner Aussage sehr empfehlenswert sein soll (wobei ich mich ihm da nur anschliessen kann, denn ich habe ihn inzwischen auch gesehen).

In der Music-Corner wird "D-Trance Vol. 4" erwähnt, vorgestellt leider weniger, weil Stefan hier nur schreibt, wer die Vol. 3 mochte, dem wird auch die Vol. 4 gefallen und nur ein Lied hervorhebt. Eine genauere Beschreibung ist hier also nicht vorhanden.

Die Rätsel-Ecke stellt die Frage, aus wievielen Teilen denn die Overmind-Demo besteht (was schwer zu beantworten sein dürfte, da sie sich ja nicht auf der Diskette befindet), und in der Witzeecke gibt es diesmal drei ganz gute Witze zu lesen, deren Niveau diesmal zum Glück auch in Ordnung ist.

Als letztes schließt sich die Vorschau an, und auch hier wird der Text etwas seltsam. Stefan meint hier, entweder das SYZYGY werde wieder ein Magazin mit Resonanz, oder es gäbe kein SYZYGY mehr (was übrigens im krassen Widerspruch zu seinem Vorwort steht). Außerdem kündigt er an, er wolle seinen Beitrag leisten und endlich alle Versprechen einlösen. Das wäre allerdings wirklich mal eine sehr sinnvolle Maßnahme.

Fazit: Seinem Neuigkeiten- und Leserbeitragsmangel zum Trotz bietet diese Ausgabe doch wieder einige interessante Informationen zu Emulatoren, Internet-Quellen und Kinounterhaltung. Software-Freunde werden sich sicher auch gern die Demos auf der Rückseite ansehen.

Wenn der Autor nun seine Ankündigung wahr macht und tatsächlich seine Versprechen einlöst, wird das SYZYGY sicher wieder mehr Schwung bekommen und das Interesse von mehr Lesern wecken.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 357 DM 9,-

ATARI - PD-MAG 1/97

PD-MAG 1/97

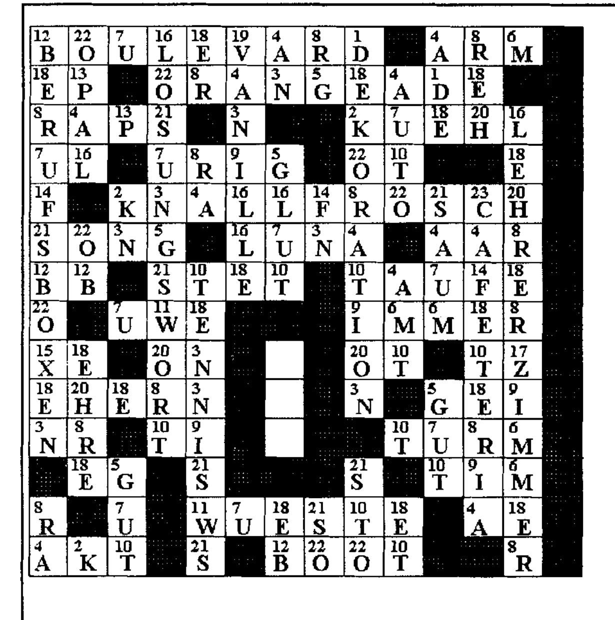
Weiter geht es mit der PD-Power! Auch im neuen Jahr zeigt Sascha Röber, was mit PD-Programmen alles möglich ist. Und mit der neuesten Ausgabe gibt es wieder viel zu tun für das Laufwerk, das mit insgesamt 4 Diskettenseiten die Bits und Bytes zum Computer schickt und Neues und Interessantes auf den Bildschirm zaubert.

Wer nach dem Booten das Intro anwählt, wird allerdings erstmal kein neues zu Gesicht bekommen, da Sascha mangels Introeinsendungen und Zeit zum Selberprogrammieren auf ein älteres, aber immer noch sehr gutes aus dem Jahre 1993 zurückgreifen mußte, das sich "Out of Space" nennt und neben Musik und einem Scroller noch ein sich drehendes 3D-Dreieck zeigt.

Danach muß man allerdings wieder neu booten und kann dann im Vorwort Erfreuliches lesen, denn hier schreibt Sascha, daß trotz des PC-Zuwachses mancherorts zu Weihnachten fast alle Abonnenten wieder mit dabei sind und seine Devise daher "Auf in den Kampf" lautet. Er hofft, daß der XL noch lange überleben wird und würde auch noch gern die Ausgabe 1/2000 (1. Ausgabe im Jahr 2000) herausbringen. Ob das funktioniert, bleibt natürlich abzuwarten, jedenfalls weist er noch auf die Software dieser Ausgabe hin und wünscht allen Lesern viel Spaß mit dem PD-Mag.

Nach dieser eindrucksvollen Vorrede findet man sich bald darauf im Menü wieder, und hier gibt es sogar endlich mal wieder ein Bild zu bestaunen. Es zeigt einen schön gezeichneten Adler mit einem XL in der Mitte, wobei das Bild vom ATARI User Club Mainz stammt.

Weiter geht es mit dem Neuigkeitentext, der ausnahmsweise mal nicht von Sascha persönlich stammt, sondern komplett von einem Leser namens A. Magenheimer. Er berichtet nun, daß es endgültig kein Zong-Magazin mehr gibt, dafür aber die Zong Classics ins Leben gerufen wurden, also praktisch die besten Programme des ehemaligen Magazins, daß es dann wieder neue Spiele aus Polen und sogar einen Abo-Bonus bei PPP gibt, das TOP-Magazin in Zukunft nur noch 6 Mal im Jahr



1 D	2 K	3 N	4 A	5 G
6 M	7 U	8 R	9 I	10 T
11 W	12 B	13 P	14 F	15 X
16 L	17 Z	18 E	19 V	20 H
21 S	22 O	23 C	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

erscheinen soll sowie eine neue RAM-Demo (von der ABBUC Regionalgruppe Rheinland-Pfalz).

Außerdem gibt es bald neue Hardware beim AMC und das IDE-Festplatteninterface des ABBUC sowie das neue 3,5-Zoll-Laufwerk der RAM-Regionalgruppe ist fertig. Ein wenig stört bei diesem Text nur, daß der Autor dauernd auf Zeitmangel bzw. Zeitsparen anspricht, weil so der Eindruck entsteht, dieser Text sei eine halbe Parodie statt ein sachlicher Bericht. Trotzdem erfährt man hier natürlich wieder eine Menge, was sich in ATARI-Kreisen so tut.

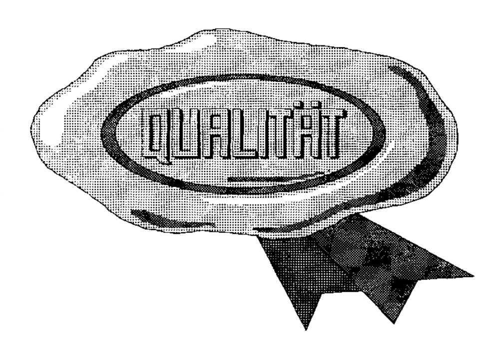
In der Rubrik "Intern" gibt es wieder die Adressenliste und auch das stets vorhandene Impressum. Daneben erklärt der Basic-Kurs diesmal, wie man einen 3D-Würfel mit wechselnden Farben zeichnet, in der "Rat und Tat"-Ecke nimmt Sascha zu den Softwareproblemen eines Lesers Stellung, und die Club-Infos informieren kurz über die neue Giga-Competition und daß er den ABBUC-Mitgliedern für eine bestimmte Zeit dieselben Preise anbieten will wie für seine PD-Club-Mitglieder, daß man für die Anwerbung eines neuen Kunden bei ihm einen 10 DM,- Gutschein bekommen kann und daß er neben dem Megaram XL auch noch einige schwer erhältliche Software für einige Mitglieder sucht.

Weiterhin gibt es noch mehr Infos zu dem neuen 3,5-Zoll-Laufwerk zu lesen, also was man dafür braucht und wie es funktioniert.

Der Wettbewerbstext beschreibt die Giga-Competition, also den neuesten PD-Mag-Programmierwettbewerb, dann nochmal ausführlich, z.B. daß Preise im Wert von 600,- Mark locken und welche das sind und wie die Frist für diese Aktion ist. Geplant ist auch, daß wieder mindestens 10 Programme zusammenkommen müssen, damit eine Auswertung stattfinden kann.

Im Workshop geht es dann mit dem C:-Simulator weiter, hier werden alle die Spiele und Progamme aufgelistet, die mit den Simulatoren laufen. Allerdings klagt hier der Autor über das scheinbare Desinteresse der Leser, da ihn noch keine Zuschriften erreicht hätten, und seine Liste doch umfangreicher sein könnte, wenn er etwas Unterstützung von Seiten der Leser bekäme. Vielleicht liegt das auch daran, daß inwischen fast alle aktiven ATARI-XL-Besitzer sowohl über einen Datenrekorder, als auch über ein Diskettenlaufwerk verfügen und je nach Notwendigkeit das jeweilige Gerät benutzen, statt sich mit einem Simulator auseinanderzusetzen.

Bei der Hardware-Testrubrik geht es diesmal mit einer 44 MB-Festplatte zur Sache. Diese heute bei den PC's wegen ihrer viel zu geringen Speicherkapazität nicht mehr üblichen Festplatten kann man über das neue Festplatten-Interface vom ABBUC an den XL anschließen und hat dann praktisch einen für 8-Bit-Computer riesigen Datenspeicher mit schnellem Zugriff zur Verfügung. Sascha hat hier besonders die Zuverlässigkeit geprüft und als vollkommen in Ordnung bewertet.



Wenn man dann die Forum-Rubrik anwählt, wird man erstmal erstaunt sein, denn Sascha fragt hier bei den Leserbriefen, daß trotz Winter und längerer Abende sehr wenig eingetroffen seien. Dennoch ist auch in den vorhandenen einiges enthalten, z.B. gibt es aktuelle Fragen zu Saschas Schwestermagazin, dem PD-World-Versand, Adressenkatalog und sogar einen Kommentar zu Softwarevorschlägen. Am Ende würzt Sascha den Text noch mit einem Witz, sicher um das ganze ein wenig aufzulockern.

Um die Messe "Computer 96" geht es dann im Special-Text. Nach Saschas Eindrücken aber war diese Messe so enttäuschend, daß er nicht mehr an einen weiteren Besuch denkt. Danach folgen wie immer die Kleinan-

PD-MAG

zeigen, die allerdings nach wie vor zu spärlich genutzt werden. Mehr Einsendungen dazu wären also hochwillkommen.

Nun geht es weiter zu einem der interessantesten Rubriken des PD-Mags, den Softwaretests. Dort wurde als kommerzielles Programm das Spiel LODE RUNNER getestet, welches eine Art Hüpf- und Sammelspiel darstellt.

Unter "Megahit" steht diesmal das berühmte INTERNATIONAL KARATE, welches nicht nur durch exzellente Grafik, sondern auch hervorragende Musik und viel Spielspaß begeistern kann.

Dagegen wurde das Spiel CRAZY WAVE, ein Space-Invaders-Abklatsch, der neue Megaflop und erhielt gerade noch einen Gesamtpunkt.

Bei den Oldies wird RAMPAGE (ein Action-Kaputthau-Spiel) vorgestellt und in der Anwender-Ecke das WASEO PRACTOSCOPE.

Dann schließt sich noch die Demo-Ecke an, in der es diesmal um die UNITE-DEMO geht, welche zum Zusammenhalten von ATARI- und C64-Besitzern aufruft.

Und natürlich fehlen auch die Top Ten nicht, bei der es aber nur Einsendungen der Stammteilnehmer gab, etwas mehr Teilnahme darüber hinaus wäre also von Sascha sehr zu begrüßen.

Der Text der Rubrik "Tips" wird wieder von Sascha und einem Ko-Autoren geteilt, wobei Sascha wieder eine Reihe Schummel-Pokes beigesteuert hat. Sein Ko-Autor präsentiert Tips zum Spiel HANSE II, das ein Wirtschaftssimulationsspiel ähnlich HANSE XL ist.

Was tut sich dann noch bei der Rubrik "Outside"? Nun, zuerst gibt es statt des Buchtips ein CD-Tip, und zwar zu einer neuen Heavy-Metal-CD von Saschas Bruder. Der Filmtip stellt

ATARI magazin

einen Horrorstreifen vor, während die Jaguar/Lynx-Corner das Spiel PITFALL (das es in einfacherer Form auch schon für den XL gab) testet und noch einige Bezugsquellen für Jaguar-Besitzer bekanntgibt.

Nicht zu vergessen ist wieder die in der Ausgabe enthaltene Software. Neben dem allgegenwärtigen CSM-Editor gibt es diesmal BLAKDISK (ein Disketten-Monitor), die schon erwähnte UNITE-DEMO, CREEP (ein Action-Ballerspiel), ANMESIA (eine Memory-Variante), die schon etwas ältere, aber trotzdem gut gelungene DUKSAP-DEMO, eine weitere Demo namens PROBLEM, die nicht nur tolle Musik, sondern auch ditgitalisierte Portraits von bekannten Schauspielern und einige Effekte bietet, das Spiel WARPATT (ein Weltall-Ballerspiel) und zum Schluß noch, passend zur Winterzeit, das Spiel SKIKING, ein wirklich gut gemachtes PD-Programm, bei dem auch die Grafik stimmt und man sogar mit einem Level-Editor eigene Strecken zusammenstellen kann.

Fazit: Sascha hat mit seiner Software-Mischung bestehend aus einem Anwenderprogramm, mehreren Demos und Spielen wieder für Spaß und gute Unterhaltung mit dem Computer gesorgt. Die Texte tun ihr übriges, um einen über den aktuellen Stand der Dinge zu informieren. Wünschenswert wäre lediglich noch, daß jemand mal eine neue Intro programmiert, damit Sascha nicht immer auf eine ältere zurückgreifen muß. Eine alte und gute ist natürlich besser als gar keine, aber eine neue wäre trotzdem mal wieder eine gute Abwechslung!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PD197 DM 12,-

Programmiersprachen

Programmiersprachen

Teil 19

In der letzten Folge wurde eine allgemeine Theorie von Programmiersprachen - Unterprogramme - vorgestellt, in dieser Folge wird deshalb auf eine Programmiersprache - Python - eingegangen.

Python

Python ist eine interpretierte, objektorientierte Programmiersprache, die frei kopierbar ist. Python-Interpreter existieren für eine Vielzahl von Systemen - Unix, Windows, OS/2, Macintosh und Acorn. Die Sprache orientiert sich an vielen modernen Spracheigenschaften und wird zusammen mit zahlreichen Bibliotheken ausgeliefert.

Es bestehen einfache Möglichkeiten Python mit anderen Software-Komponenten zu integrieren. Mögliche Einsatzgebiete reichen von der Hobby-Anwendung, über CGI-Skripte (für WWW-Server relevant), Systemadministration, Code-Generierung, graphische Benutzeroberflächen, Dateiformat-Konvertierung bis hin zum generellen Software-Engineering.

Python wurde primär von Guido van Rossum entworfen, der die Sprache nach Monty Python's Flying Circus benannte. Ursprünglich war Python teil eines Projektes, das in den Niederlanden durchgeführt wurde. Van Rossum veröffentlichte Python übers Internet und arbeitet weiterhin an der Fortentwicklung und der Verbesserung der Sprache. Die aktuelle Version ist Version 1.4.

Modula-Sprachfamilie

Python gehört zur Modula-Sprachfamilie und hat somit Pascal als einen seiner Vorväter. Aus anderen Sprachen wurde für geeignet gefundene Elemente in Python übernommen. So ähnelt die dynamische Typbindung Lisp, die Objektorientierung Smalltalk und es bestehen Gemeinsamkeiten mit Shell-Sprachen unter Unix.

Python enthält somit wie Java keine neuen Elemente, sondern stellt vielmehr eine neuartige Integration von Konzepten bestehender Sprachen dar. Python ist in portablem C geschrieben, so daß es einfach auf neue Plattformen portiert werden kann.

Die Copyright-Bestimmungen erlauben eine nahezu unbeschränkte Verwendung der Sprache und der Quelltext kann sogar für kommerzielle Zwecke eingesetzt werden. Diese Flexibilität macht Python zugänglich als Komponente für kommerzielle Produkte.

Rapid Prototyping

Python eignet sich in besonderem Maße zum Rapid Prototyping. Unter Rapid Prototyping versteht man ein Verfahren, daß mittels der Versuch- und Irrtum-Methode versucht schnellstmöglich lauffähige Programme zu erstellen.

Man fängt mit einer simplen Lösung an, die noch nicht alle Anforderungen und Restriktionen berücksichtigt und versucht diese erstmal zum Laufen zu bringen. Danach wird schrittweise das Programm erweitert, bis es den Anforderungen und Restriktionen entspricht.

Bei dieser Entwurfsmethode werden die Entwicklungsphasen Analyse, Entwurf, Implementierung und Test so oft wiederholt, bis man zu einer zufriedenstellenden Lösung gelangt.

Eine weitere Software-Entwicklungsmethode, die beim Entwickeln in Python zum Einsatz kommt, ist das "Skripting-/Erweiterungs-Modell". Bei diesem Ansatz werden Basisfunktionen und rechenzeitkritische Operationen als kompilierte Erweiterungen zum Python-Befehlssatz hinzugefügt und der Programmablauf und das Zusammenspiel der Komponenten wird in Python realisiert.

Python-Kern

Python ist eine modular entworfene Sprache, die einen eleganten und präzisen Ausdruck von mathematischen Termen unterstützt. Es sind die bekannten Kontrollstrukturen anderer Sprachen enthalten, also Verzweigungen, Schleifen und eine Ausnahmebehandlung.

Die Ausnahmebehandlung von Python wird am Beispiel der folgenden Code-Zeilen erklärt:

```
f = open(filename, "w")
try:
        mache_etwas_mit(f)
finally:
        f.close()
```

In der ersten Zeile des Beispiels wird eine Datei geöffnet. Die Anweisung "try:" markiert den Anfang eines überprüften Anweisungsblocks. Die nächste Anweisung führt Dateioperationen auf die geöffnete Datei durch. In der nächsten Zeile wird mit "finally:" der finale Anweisungsblock eingeläutet. Die letzte Anweisung schließt die geöffnete Datei. Unter normalen Umständen wird die Datei geöffnet, Dateioperationen werden ausgeführt und danach wird die Datei geschlossen.

Stabile Programme

Wenn während der Ausführung der Dateioperationen ein Fehler auftritt, bricht das Programm nicht unkontrolliert ab, sondern es werden die Anweisungen des finally-Blocks, in dem Fall also das Schließen der Datei, ausgeführt. Diese Technik erlaubt stabilere Programme zu schreiben, also Programme, die auch beim Eintreten von nicht gewünschten Ereignissen den Programmablauf sinnvoll fortsetzen.

Python unterstützt wie bereits erwähnt die objektorientierte Programmierung. Python erlaubt die Definition von Objektklassen mit Methodenkapselung und Mehrfachvererbung. Weiterhin unterstützt Python Dictionaries, die mittels Hashing implementiert sind.

Anwendungsbereiche für diese Technik sind beispielsweise eine mächtige Verwaltung von Zeichenketten. Damit lassen sich beispielsweise Benutzereingaben gut verwalten.

Das dynamische Laufzeitverhalten von Python-Programmen ist insbesondere geeignet zum Testen, Entfehlern und Experimentieren mit Programmen.

Standard-Bibliotheken

Das Python-Programmpaket umfaßt einige Bibliotheken und per FTP lassen sich aus dem Internet weitere Bibliotheken downloaden. Die Bibliotheken beinhalten beispielsweise einen symbolischen Debuggger, Hilfen zum Versenden von elektronischer Post, Unterstützung von Informationsübertragung mittels FTP usw.

Informationsquellen

Die Python Software Activity vesteht sich als Quelle für Python bezogene Informationen, betreibt Werbung für den Einsatz dieser Sprache und treibt die Entwicklung von Python voran. Die WWW-Seite http://www.python-.org enthält zahlreiche Informationen über Python, einschließlich Adressen von FTP-Seiten zum downloaden der Sprache. Ebenso sind Dokumentationen, Publikationen und zahlreiche Verweise auf andere Informationsquellen vorhanden.

Eine andere Informationsquelle ist das Diskussionsforum comp.lang.python im Internet. Der Verlag O'Reilly and Associates hat ein Buch zur Sprache Python publiziert: Programming Python, Object-Oriented Scripting.

Die Sprachdistribution enthält vier Bücher zu Python:

1) ein Tutorial

2) eine Sprachreferenz

3) eine Bibliotheksreferenz

4) eine Erweiterungsreferenz

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Python eine interessante objektorientierte Sprache mit einer Pascal ähnlichen Syntax ist. Die Anwendungsbereiche liegen insbesondere im Zusammenspiel mit dem Internet.

Rainer Hansen

Leitfaden Teil XXI

Leitfaden

Teil XXI

Bei der Entwicklung von Anwendungen wird heute meistens die gesamte Funktionalität neu entworfen, implementiert und getestet, obwohl man immer wieder auf ähnliche Anforderungen und Lösungen stößt. Dies ist unbefriedigend, da sich Anwendungen desselben Bereichs in vielem sehr ähnlich sind.

Software-Systeme

Dieser geringe Wiederverwendungsgrad resultiert im wesentlichen aus zwei Gründen. Erstens ist es mit herkömmlichen Programmiersprachen schwierig, Software-Systeme zu erweitern und anzupassen. Zweitens werden Entwurf und Implementierung in der Regel nur mit Blick auf ein einzelnes Projekt durchgeführt. Bei objektorientierten Sprachen stehen dank Vererbung und Polymorphismus mächtige Grundmechanismen zur Verfügung, um adaptierbare und erweiterbare Software-Systeme zu implementieren.

Will man in der Wiederverwendung den Schritt vom Mythos zur Realität machen, muß man jetzt das notwendige technische Know-how aufbauen



und sinnvolle organisatorische Randbedingungen schaffen. Dieser Artikel beschreibt grundsätzliche Eigenschaften von Frameworks. Er zeigt auf, wie jene die Wiederverwendung ermöglichen.

Frameworks

Eine grundsätzliche Betrachtung

Ein Framework besteht aus einer Menge von Objekten, die eine "allgemeine" (generische) Lösung für eine Reihe verwandter Probleme implementieren. Es legt die Rollen der einzelnen Objekte und ihr Zusammenspiel fest. Damit definiert das Framework auch jene Stellen, an denen die Funktionalität erweitert und angepaßt werden kann.

Ein Framework definiert eine Klassengruppe als Wiederverwendungseinheit. Dieses erfüllt bestimmte Aufgaben und legt wichtige Entwurfsentscheidungen fest. Wieviel ein Framework von einer Anwendung eines bestimmten Gebiets abdeckt, hängt davon ab, wie weit man die benötigte Funktionalität standardisieren und implementieren kann. Dies wiederum beeinflußt die Benutzung des Frameworks.

Dabei kann man drei Arten der Benutzung unterscheiden: White-Box-Wiederverwendung, Black-Box-Wiederverwendung und Wiederverwendung von Komponenten.

White-Box-Wiederverwendung

Erweitert man ein Framework durch das Überschreiben von Methoden, so spricht man von White-Box-Wiederverwendung. Das Framework legt dabei wichtige Teile und Bezeichnungen fest; diese müssen durch anwendungsspezifische Teile ergänzt werden.

Will man ein Framework derart erweitern, muß man in dieses "hineinschauen" und das Zusammenspiel

der verschiedenen Teile verstehen. White-Box-Wiederverwendung ist die mächtigste Art der Wiederverwendung, da man in Unterklassen sehr flexibel Anpassungen und Erweiterungen vornehmen kann. White-Box-Wiederverwendung heißt aber programmieren, was relativ aufwendig ist und ein gutes Verständnis für die im Framework implementierten Mechanismen erfordert.

Black-Box-Wiederverwendung

Ein Black-Box-Framework ist dadurch gekennzeichnet, daß es verschiedene direkt benutzbare Klassen zur Verfügung stellt. Man kann es verwenden, ohne daß man versteht, wie die Objekte intern zusammen spielen. Beispielsweise könnte ein Framework eine Menge von Dialog-Elementen zur Verfügung stellen. Diese werden mit einem graphischen Editor konfiguriert und plaziert.

Auf Ereignisse reagiert man dann in speziellen Prozeduren zur Meldungsbearbeitung; um die Darstellung, die Initialisierung und den Aufruf dieser Prozeduren muß man sich dann nicht mehr kümmern. Das Framework, auf dem die Realisierung einer Dialog-Box basiert, muß man nicht mehr durchschauen. Die Black-Box-Wiederverwendung erlaubt nur beschränkte Anpassungen, dafür kann man sie mit geringem Aufwand durchführen.

Black-Box-Frameworks erfordern keine Kenntnisse über das zur Implementierung benutzte White-Box-Framework. Normalerweise kann man aber darauf zurückgreifen, wenn man Funktionalität benötigt, die sich nicht durch Black-Box-Wiederverwendung realisieren läßt. Der Übergang von der White-Box- zur Black-Box-Wiederverwendung ist fließend. Einige Frameworks ermöglichen wesentliche Erweiterungen durch Parameterobjekte. Andere erlauben nur aus einer vorgegebenen Menge von Klassen auszuwählen.

Wiederverwendung von Komponenten

Komponenten sind Software-Teile, die ein eigenes spezifisches Verhalten aufweisen, sich mit speziellen Editoren anpassen und mit anderen Komponenten verknüpfen lassen.

Beispiele hierfür sind Buttons und Eingabefelder, Datenbankwerkzeuge und Komponenten für die Integration von Telefonierdiensten. Umgebungen die einen auf Komponenten basierenden Software-Entwurf unterstützen sind VisualAge von IBM, Interface-Builder von NeXT oder Oberon -System 3 von der ETH Zürich.

Mit Komponenteneditoren kann man sehr schnell formularorientierte Anwendungen zusammenstellen sowie komplexere Komponenten in einer Benutzungschnittstelle plazieren und konfigurieren. Komponenten sind eine Weiterentwicklung von Black-Box-Frameworks.

Die Komponentenumgebung verbirgt das Zusammenspiel mehrerer Komponenten hinter festgelegten Schnittstellen. Dazu definiert sie ein Framework, das den einzelnen Teilen erlaubt zusammenzuarbeiten.



Beim Implementieren neuer Komponenten müssen die vorgegebenen Mechanismen berücksichtigt werden. Dazu kann eine beliebige Programmiersprache verwendet werden. Es ist aber einfacher, Komponenten mit einem White-Box-Framework zu implementieren.

Anwendungsfelder für Framework-Technik

Zwei typische Anwendungsfelder für Framework-Technik sind der Ersatz von Systemen der 4. Generation und der Einsatz einer Anwendungsumgebung. Diese Arten werden im folgenden kurz beschrieben.

Ersatz für Systeme der 4. Generation:

Als Einstiegsmöglichkeit für die Anwendung von Frameworks existieren Umgebungen, mit denen schnell und einfach Informationssysteme gebaut werden können. Typische Beispiele hierfür sind VisualWorks, NeXT-Step mit dem DB-Kit oder Visual C++. Dabei wird hauptsächlich Black-Box-Wiederverwendung eingesetzt.

Einsatz einer Anwendungsumgebung:

Frameworks wurden bisher meist für grafische Benutzungsschnittstellenteile und ereignisorientierte, dokumentbasierte Editoren erstellt. Sie haben sich in der Folge zu Anwendungsumgebungen weiterentwickelt. Diese implementieren die Gemeinsamkeiten von interaktiven, dokumentbasierten Anwendungen.

Anwendungsumgebungen erleichtern das evolutionäre Entwickeln von Software-Systemen, da man auf einer ausgereiften Architektur aufbauen kann und deshalb weniger grundlegende Fehler macht als bei einer völligen Neuentwicklung.

Rainer Hansen

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 3/97 erscheint im April

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
Markus Römer
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Kay Hallies
Florian Baumann
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary
Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Tel.: 07252/4827
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:



Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 15,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten


PD
magazin